邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

最新十大日本动漫游戏

# 电脑乐园

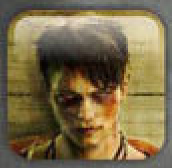
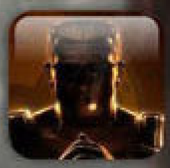
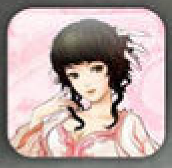
Personal Computer Game Guide

# 游戏攻略

02月号上

## 最火旅游线路介绍手册

### 盘点2011最期待大作


火炬之光2
龙腾世纪2
永远的毁灭公爵
仙剑奇侠传5
真三国无双6
漫画英雄VS卡普空3
鬼泣5
魔法门之英雄无敌6

## 2010电攻春节联欢晚会

恶搞？耍宝？无聊？看了就知道

## 另一种灾变来临

魔兽卡牌年度冠军赛综合报导

## 星际2专区

S.C.V战队两年义务教育（四）
夜猫冥王星穿越解析“包哥矿螺流”

## 古墓丽影9 TOMB RAIDER

零售价10元
双周刊 Vol.155 2011 02
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP


全球期待的暗黑类型网游
神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM
神鬼世界
搜索
《神鬼世界》公测
2011年 谁将加冕？
我已等不及成王
十大特色
自建城邦 千人对战 暗黑画风 动画装备 八大神职
魂魄合体 随机副本 特色生产 赏金猎人 免费到底
VIP礼包 SGLWNMSCPK6LLK
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com

# 中国最出色的动漫报

## 连续五年全国动漫类新闻媒体销量第一
## 每周发行全国 400 多个城市

《动漫周刊》是全球第一份集动漫新闻资讯采编、动漫产经市场信息与动漫文学美术创作于一体的中文新闻周刊。

资讯更强
版面更潮
覆盖更全




动漫周刊
仅售
3元

全球第一线网罗：
漫画、动画影视、手机动漫、网络游戏、电玩、玩具、主题乐园、动漫展览、图书出版、动漫衍生产品、品牌授权、动漫教育培训……

订阅热线：020-38632731-104
每期附送精美海报 周一出版 各大报摊有售
www.dzweekly.com.cn

**健康游戏忠告**

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活


PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
009 最新十大日本动漫游戏
——美少女集结登场！

PCGG 专题企划
012 2011最火旅“游”线路介绍手册
——盘点2010最期待大作

这里有水清沙白、这里有世外桃源、这里有异国风情、这里有迷人风景，2011最火旅“游”线路已经为你制定，放下工作学习的行囊，拿起键盘鼠标，坐在电脑前给心情放个假，悠然的接受我们的游戏之旅。

PCGG 跨平台
028 跨平台

PCGG 极速体验
030 小身材大味道——宝石迷阵3各种隐藏模式及徽章开启方式
032 《真实之泪》重制版
——五女一男的纠结恋歌
034 抓歹徒拿赏金
——奇异世界：怪客的愤怒
036 你是否还怀念那时的洛克人？
——灭绝备忘录

PCGG 强打攻略特区
038 内裤战士的大冒险
——戴斯班克全支线攻略
048 大家都来做一回穆里尼奥吧
——足球经理2011

PCGG 战网天下
054 S.C.V战队两年义务教育
——3v3地图全方位教学（四）
056 夜猫冥王星穿越解析“包哥矿螺流”
059 欢迎回来，指挥官
——轻松入手130点对战成就（下）

PCGG 游戏不插电
060 梦幻西游卡牌独家限量版发布！

PCGG 游边戏外
068 这些个游戏它妈——细数游戏制作团队

PCGG 玩家交流
076 2011电攻春节联欢晚会





PCGG 其他频道
061 游戏一招先
062 卡牌桌游


# 完美时空 月历
PERFECT WORLD

## 电攻单机世界动态表（2月）




**23 Thu 指环王：北方战争**

本作对喜欢且熟悉指环王故事的玩家非常亲切。在这部合作闯关RPG游戏中，可以允许3个玩家参与指环王战争。

据传闻网站ThisIsXbox透露，Infinity Ward制作的最新《使命召唤》系列作品将不会采用全新的游戏引擎，该作可能是《现代战争》的前传。

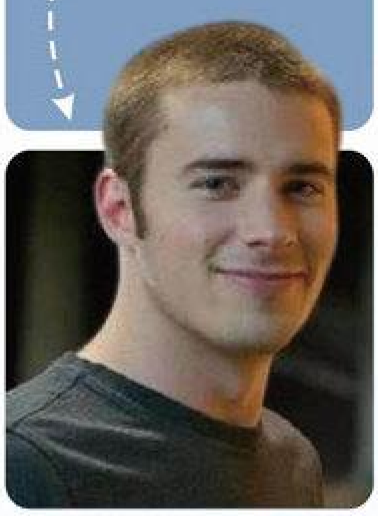
**28 Tue**

曾在Firaxis Games任《文明5》首席设计师的Jon Shafer最近加盟《元素：魔法战争》的开发单位Stardock。



**30 Thu 特殊行动：一线生机**

游戏故事从没落的迪拜展开，玩家将扮演美军上尉Martin Walker，寻找在救援行动中失踪的美军上校。

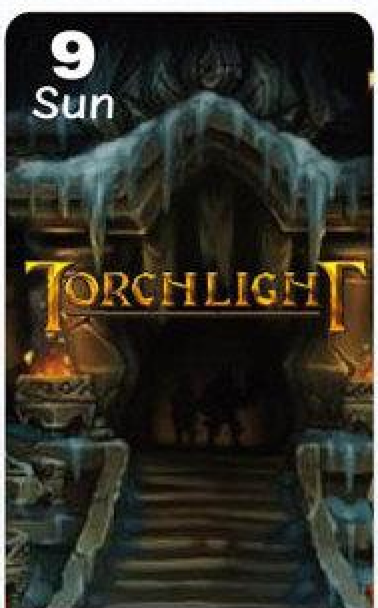


**4 Fri**

曾为《魔兽世界：巫妖王之怒》担当配音制作导演的Brigitte Burdine日前在洛杉矶遭遇车祸身亡。



**9 Sun**




Runic公司的共同创立人称，《火炬之光2》很有可能支持4-8人合作，开发商计划着更有给力内容对抗。

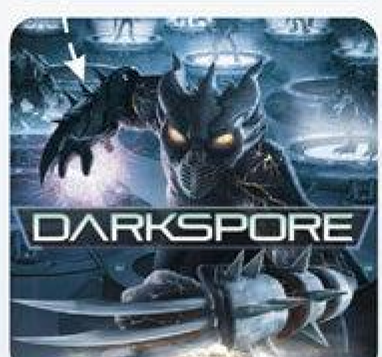
**10 Sun Apox**

该作是一款后灾难风格的即时战略游戏，游戏包含FPS和RPG游戏的元素，引进了多种武器装备，武器掉落和弹药限制。




**11 Sun 黑暗孢子**

玩家将在游戏中与外星人进行战斗，保卫银河系的和平。




PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



# February is a good month to...

## 25 Thu 死亡空间2

经典恐怖FPS游戏《死亡空间》的续作，主角Isaac现在可以在零重力下一边飘浮一边战斗了。




## 27 Mon

据网友爆料，《魔兽世界》第三部资料片《大灾变》审批已进入日程，预计2月份正式提审，第三季度正式上线。

## 31 Fri 马克思佩恩3

《马克思佩恩3》的故事发生在巴西著名海港城市圣保罗，游戏将提供一个新的隐匿系统，另外还有昼夜交替系统以及在线多人游戏支持等。

最近有越来越多的玩家开始想办法将微软Xbox360所配的Kinect控制器用在PC机上，不过微软明确表示没有计划推出Kinect控制器的PC用版本。










## 8 Sat 无限试驾2

收录了50多个汽车品牌的150多辆赛车，甚至还有一些摩托车可以选择。

## 12 Sun




## 13 Thu

AMD日前终于发布了筹备多年的Fusion APU融合加速处理器，也宣告了融合时代的正式到来。

## 14 Fri

任天堂美国总裁近期对媒体透露，根据近三年来Wii销量的下滑态势来看，他们可能在2012年发布新主机的消息。

## 17 Tue

Kinect体感控制器带来的震撼似乎超出了微软本身的预期，两个月内销量达到了惊人的800万。




## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩　杨晓勤
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰　欧阳瑛
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

## 声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

# 最山寨 新闻评论



编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

■文中评论均不代表本刊观点

## 久游帝国大厦将倾 老板卷铺盖走人？

**PCGG讯** 日历刚翻到2011，摆在久游CEO王子杰面前的问题则成了“走，还是不走？”

2011年1月7日，在2010年第四季度持续动荡的久游再度传出消息，称董事局主席王子杰有可能在新一轮的调整中离职，有知情人称，其已经与久游CTO顾懿另起炉灶，在上海火车站附近注册了一家新公司，并将带走部分员工。

这是一个可信度达到90%的消息，通过一位昔日在久游被王子杰视为是“左膀右臂”的人士确认了这一消息，但对于这家公司的实体、注册名称以及相关人员构成，该人士以“离开久游多年”为由未予透露，仅表示：“他（指王子杰）在外面注册了很多家公司。”




曾经在国内风光无限的久游网

导致久游这次大动荡的直接原因就是：重金打造的项目神兵传奇全线溃败——当然这只是个导火索，坊间还有很多耸人听闻的传说，神兵传奇的问题只是冰山一角——这里我不便评论，只是套用朋友们最近说的最多的一句话“你们游戏圈，真乱！”

## 火炬之光2 支持多人在线合作

**PCGG讯** Runic创始人Max Schaefer在谈到这部暂定于今年五月发布的新作时表示合作人数上限仍未确定。但可以肯定的是，与原作相比，《火炬之光2》的规模相当可观。

玩家可在多座城市间游历，战场既包括开阔场景也有各色地牢。

Schaefer甚至考虑为游戏增加一个竞技模式，可让技痒的玩家上竞技场比试一番。至于在线合作模式下的团队人数，Schaefer认为1-4人的规模对忙里偷闲的上班族来说是最合适的，但合作人数上限现仍待商榷，最终应在4-8人之间。

Schaefer还谈到了《火炬之光2》的主机版本。《火炬之光》原作可望于今年二月登陆Xbox Live Arcade平台，定价15美元（1200微软点数）；无论原作主机版表现如何，Runic都会积极面对续作的移植工作，且续作的移植滞后期将大幅缩窄。

## 人人爱玩 愤怒的小鸟

**PCGG讯** 就算你没有玩过《愤怒的小鸟》，你也肯定有听说过这个游戏的名字，因为它现在火得一塌糊涂，这个可爱的小游戏最早在苹果的iOS平台上推出，后来陆续在多个平台上发售。截至去年12月，《愤怒的小鸟》在所有平台上的下载量已经突破5000万。



疯狂的小鸟粉丝



曾经的天才球员加斯科因“玩小鸟总比酗酒好”



现任英国首相大卫·卡梅伦是《愤怒的小鸟》的狂热粉丝



阿SA坦言最喜欢工作之余在iPhone上玩《愤怒的小鸟》

前不久游戏移植到PC平台上更是又引起了PC玩家的“小鸟热潮”，一时间众多玩家都投身于小鸟和绿猪的战斗中，并在各大游戏论坛热烈讨论，游戏的魔力可见一斑。然而，游戏的火热还不止体现于此，各个名人也投身到这款游戏中，玩得不亦乐乎。

借用李开复先生的一句话解释一下为什么《愤怒的小鸟》会如此的火热：因为每个人心中都有一只勇敢的小鸟，还有每个人人生中也会碰到一些该死又拿它没办法的猪。

## 大杯具？OMG！ 业内消息称任天堂3DS或将锁区

**PCGG讯** 任天堂旗下的新一代3DS掌上游戏机没有多久就要正式上市了，或者说具体来看的话，这款裸眼3D立体掌机预计将于2011年2月26日率先在日本市场正式上市。

由于任天堂是一家日本公司，所以3DS在日本市场的上市要早于其他市场一些日子，相信不少铁杆玩家早就已经做好准备要先抢购日版3DS过过机瘾了。 不过有一个消息不能忽略，据称任天堂本次推出的3DS掌机打算进行锁区处理，就像DVD播放器一样。



# 你就是控制器 Kinect走近生活




**PCGG讯** “你就是控制器。”（You are the controller。）如果你有在关注Kinect，相信已经听过这句给力的广告词了。从《Kinect Adventures！》中手脚并用堵漏水窟窿，到Zune播放界面中挥手换歌，Kinect开创了一种更加自然的娱乐交互方式。

微软首席执行官史蒂夫.鲍尔默日前在接受媒体采访时证实，微软将扩大Kinect的应用范围，不再局限于Xbox360平台，在不久的将来，PC机也可以使用Kinect体感外设。鲍尔默在接受BBC采访时透露，“我们希望（Kinect）可以走出游戏领域，还能够应用在社交网络、电影、电视、音乐等方面，我们正在努力让每个人都获得这种完整的体验，不只是传统的游戏玩家，所有家庭成员都可以使用这一技术。”

当被问及“你们是否会在近期为PC提供Kinect？”鲍尔默证实，微软正在计划将Kinect推广到PC平台。“我们会在合适的时机让Kinect正式登陆PC平台，届时会向大家宣布这个好消息。”



## TIPS Kinect

Kinect是微软在2010年6月14日对XBOX360体感周边外设正式发布的名字。Natal为开发代号。伴随Kinect名称的正式发布，Kinect还推出了多款配套游戏，包括Lucasarts出品的《星球大战》、MTV推出的跳舞游戏、宠物游戏、运动游戏《Kinect Sports》、冒险游戏《Kinect Adventure》、赛车游戏《Joyride》等。

# 阔别玩家13年 永远的毁灭公爵 又回来了！

制作：Gearbox Software
发行：Take-Two Interactive
类型：主视角射击
预计发售日期：2011年
推荐度：★★★★



**PCGG讯** 毁灭公爵回来了！是的，那个口吐脏话，嚼着劣质口香糖，沉迷于美剧，非常暴力地殴打外星人的硬派猛男终于打破沉寂，长达13年之久的跳票之王《永远的毁灭公爵》在这冗长的时间死去活来，在挂掉的传言刚刚传开后我们又得到他还没有咽气的消息，这种反复诈尸的行径至今终于有了一个了结——因为，他这次真的要回来了。




毁灭公爵终于复活了，这个堪称史上跳票之王的游戏将于2011年登陆主机及PC平台。冲着“跳票之王”这一称号，玩家就有足够的理由去期待了。

# 传星际争霸2将春节后上线

**PCGG讯** 暴雪游戏的消息总是能引起玩家极大的关注，近期关于WLK3.3.5版本上线的消息已经闹得沸沸扬扬了，然而近日又有关于《星际争霸2》简体中文版的消息传出，而且还挺像一回事的。

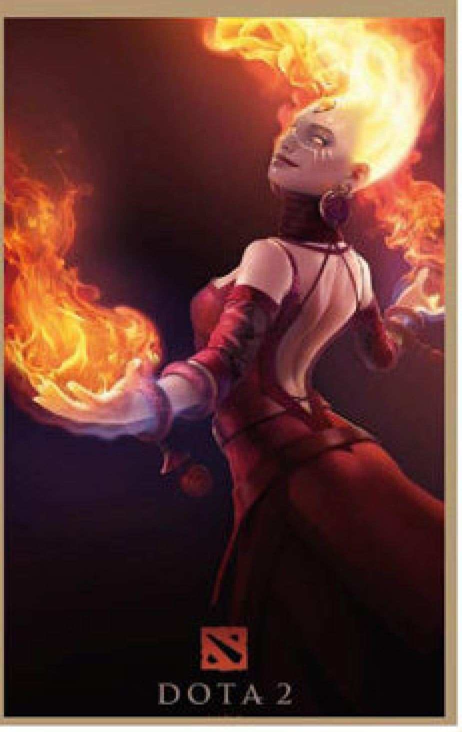
近日有电子竞技业内人士在微博上爆料称：“刚刚得到靠谱的消息，国服星际2春节后即将上线，这回没跑啦……”网易早在2008年就拿到了《星际争霸2》在大陆地区的代理权，2010年7月27日，《星际争霸2：自由之翼》在除了中国大陆之外的诸多地区正式上市。


XX（此处被屏蔽二字），终于来啦？

# DotA2 2011年内上市

**PCGG讯** 近日，Valve公司《DotA2》高级项目经理Erik Johnson在接受采访时透露了《DotA2》目前的相关信息，首次公布了《DotA2》的工作重心和项目规划。他表示，游戏的核心玩法不会变：“虽然压力很大，但我们已经漂亮的对游戏完成了改进。游戏中的英雄都是虚构出来的，我们会为玩家展示出英雄的背景故事。”

Valve公司因游戏发售延期曾被各种吐槽，有关《DOTA2》的具体发售日期尚不得而知，预计2011年内上市。



# 使命召唤OL公布？2011年PC游戏行业八大预测

## 第一 暗黑破坏神3延期



作出此预测毫无难度。尽管暴雪在去年的BlizzCon上展示了相当分量的游戏内容，但该作一定会本着“完工之日便是发售之时”的宗旨姗姗来迟。

## 第二 id Software宣布Doom新作




id会在今年的QuakeCon上揭示《Doom 4》的存在——在这以前该作只存在于只言片语中。据称这是id出品的第四部具备颠覆性效果的PC游戏，但不知它仍是走廊射击游戏还是像Rage那样把战场设在开阔场景下。

## 第三 越来越多的网游转向免费+微交易模式



《魔兽世界》或《EVE Online》可能是个例外。除此之外几乎所有的网游作品均会应用此运营模式，包括某些原本收取月租费的游戏：比如《科南时代》、《战锤在线》，和《Star Trek Online》等。

## 第四 Activision宣布CoD Online



Activision终于顺应投资者的要求，开出了《使命召唤》网游。鉴于EA的免费游戏《战地英雄》和《战地：Play4Free》珠玉在前，纵然顶着“使命的召唤”头衔，小胖子也没把握收这份钱——若前景不妙，《CoD Online》将转向免费模式。

## 第五 Crytek发布免费版CryEngine 3引擎



在此之前Epic已通过免费版虚幻3引擎笼络了大量在野的游戏开发者，Crytek显然不会逆潮流而动。在忙完《Crysis 2》之后公司将通过免费版CryEngine3引擎深入这个由虚幻引擎所把持的开发工具授权市场。

## 第六 Valve宣布Half-Life 2: EP3

不管是EP3还是《Half-Life 3》，只要冒个泡就行。但玩家要警惕的是，与暴雪的跳票传统相比，声名狼藉的Valve



## 第七 微软宣布PC版光环新作




微软正调头重返PC游戏市场。除进行毫无希望的《寓言3》移植工作及外包《帝国时代在线》、《微软飞行》等轻量级PC作品外，微软手头最具分量的招牌便是《光环》系列。微软现在拥有《光环》的完全控制权，无论是品牌还是开发。也许有一天微软会为我们带来传闻已久的光环网游？

## 第八 在线发布业务胜者通吃




▲ EA Store北美地区新年促销




▲ 此等大手笔几人能敌？

有统计数据表明，在线发布将取代光盘零售成为PC游戏最主要的发行模式。预计到2011年末此趋势愈发明显，而现存的大大小小在线发布平台在经过一番挣扎后只有少数几家能够存活，Valve的Steam平台无疑会在此领域取得主宰地位。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

# 外媒披露2011年游戏发售表 超大作蓄势待发

国外知名游戏杂志gameinformer公布的一份截至目前已有消息的游戏详细发售表，其中部分游戏的日期可能有些出入，不过我们能看到整体游戏的发售规划。让我们一起来看看这份发售表中的爆料吧：

《孤岛惊魂3》将会在8月份发售。《孤岛惊魂3》到目前为止也只是出现过寥寥无几的一些信息，在今年8月份曾报道瑞典的一家零售站透露会在2010年下半年面市，显然已经不可能了。而此前报道育碧正在全力开发中，所以今年8月这个时期也许还是有希望的。

《刺客信条：兄弟会》的PC版将会在2月内发售。在不久前公布的育碧2011年作品发售计划中，《刺客信条：兄弟会》PC版定在了第一季度，而这份表再次将其缩小到了2月的范围。当然，就算它跳也绝对不会跳出3月，这点玩家基本不用担心什么了。

《我还活着》第二季度发售！这个被育碧跳票多年的游戏也居然出现在了表内，还能说什么，等着下次继续跳呗。

《神鬼寓言3》PC版第一季度面市。微软虽然公布了该作登陆PC，不过一直没有正式确定其具体的发售时间。此前传言可能会在3月，但愿吧，3月的火药已经够足了。

最后，《暗黑破坏神3》的再一次出现让我们基本确定该作今年发售基本无疑！

## 一月份

《急难先锋2012》Emergency 2012
《DC漫画英雄OL》DC Universe Online
《两个世界2》Two Worlds II
《死亡空间2》Dead Space 2
《僵尸困境》Trapped Dead
《突破》Breach
《要塞：王国》Stronghold：Kingdoms





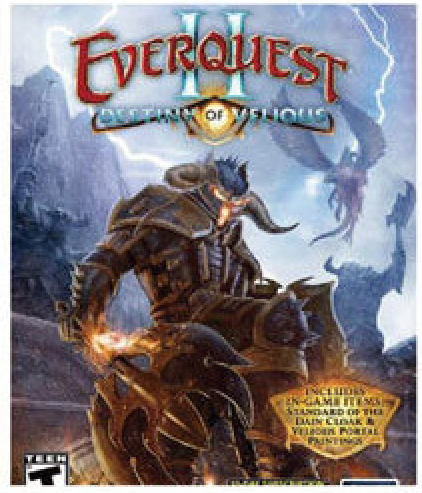




## 二月份

《暗影捕获：幽灵行动》Shadow Harvest：Phantom Ops
《无限试驾2》Test Drive Unlimited 2
《无尽的任务2》Everquest II：Destiny of Velious
《乐高星球大战3：克隆战争》
LEGO Star Wars III：The Clone Wars
《刺客信条：兄弟会》Assassin's Creed：Brotherhood
《黑暗孢子》Darkspore
《子弹风暴》Bulletstorm







## 三月份

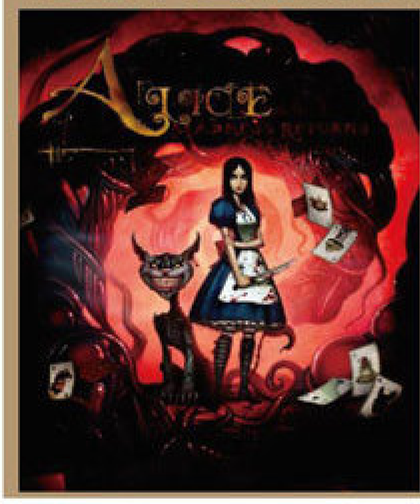
《美国职业棒球大联盟2K11》Major League Baseball 2K11
《龙腾世纪2》Dragon Age 2
《国土防线》Homefront
《极度恐慌3》F.3.A.R.
《孤岛危机2》Crysis 2
《模拟人生：中世纪》The Sims Medieval
《灰尘》From Dust
《全面战争：幕府将军2》Total War：Shogun 2






## 一季度

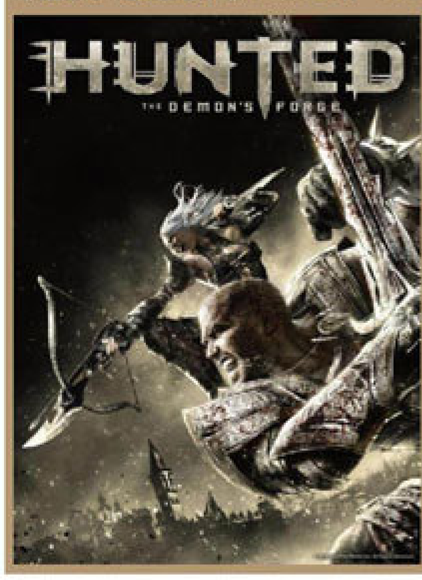
《血族英雄》Bloodline Champions
《神鬼寓言3》Fable 3
《战锤40K：战争黎明2–惩罚》Warhammer 40,000：Dawn of War II – Retribution
《钢铁苍穹》Iron Sky
《第一圣殿骑士》The First Templar
《阵亡统计》Bodycount
《爱丽丝：疯狂回归》Alice：Madness Returns
《劫后余生：疯狂》Afterfall：Insanity
《海盗时代：铁血船长》Age of Pirates：Captain Blood






## 四月份

《要塞3》Stronghold 3
《传送门2》Portal 2
《猎杀：恶魔熔炉》Hunted：The Demon’s Forge







## 五月份

《巫师2》The Witcher 2
《红色派系：世界末日》
Red Faction：Armageddon

## 二季度

《星球大战：旧共和国》Star Wars：The Old Republic
《我还活着》I Am Alive
《火炬之光2》Torchlight II
《星际之剑2》Sword of the Stars II：The Lords of Winter
《边缘战士》Brink
《科林麦克雷：尘埃3》Colin McRae：Dirt 3
《闪点行动3：红河》Operation Flashpoint：Red River
《幽灵行动4：未来战士》Tom Clancy’s Ghost Recon：Future Soldier
《狂飙：旧金山》Driver：San Francisco
《杀出重围3：人类革命》Deus Ex：Human Revolution

## 八月份

《孤岛惊魂3》Far Cry 3

## 九月份

《跳跃之门：进化》Jumpgate Evolution
《狂怒》Rage

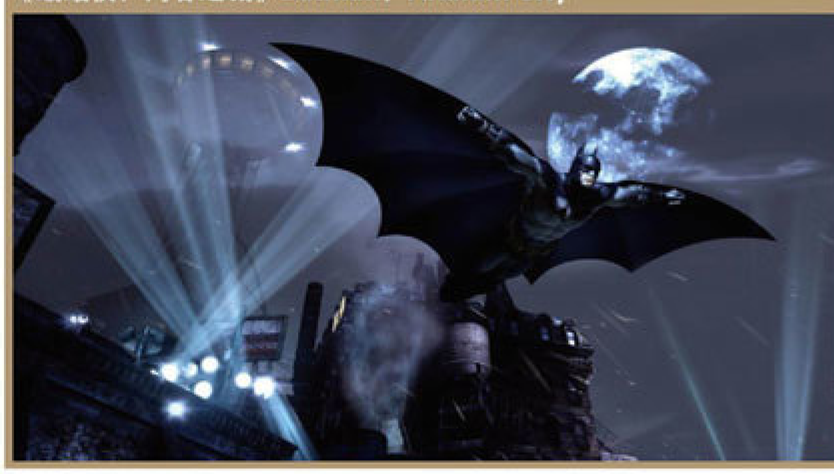






## 三季度

《战锤40K：星际战士》Warhammer 40,000：Space Marine
《蝙蝠侠：阿甘之城》Batman：Arkham City



## 十月份

《粉碎者》The Grinder

## 四季度

《上古卷轴5：天际》The Elder Scrolls V：Skyrim
《异形：殖民军》Aliens：Colonial Marines
《激战2》Guild Wars 2
《幽浮》XCOM
《指环王：北方战争》The Lord of the Rings：War in the North
《地牢围攻3》Dungeon Siege III
《灭国战争》End of Nations
《特殊行动：一线生机》Spec Ops：The Line
《阿玛拉王国：惩罚》Kingdoms of Amalur：Reckoning
《真实犯罪3：龙头》True Crime：Hong Kong
《杀手5》Hitman 5
《合金装备：崛起》Metal Gear Solid Rising
《黑道圣徒3》Saints Row 3
《战地3》Battlefield 3
《炽焰帝国2》Kingdom Under Fire II
《暗黑破坏神3》Diablo III
《永远的毁灭公爵》Duke Nukem Forever
《喋血街头3》Postal 3
《马克思佩恩3》Max Payne 3
《刺客信条3》Assassin’s Creed III
《质量效应3》Mass Effect 3

# 藏经阁



# 最新十大日本动漫游戏 美少女集结登场！

自从去年12月上杂志中，我们的贪睡猫同学进行了日本H-GAME大盘点之后，不少和色大叔拥有同好的读者们都开始蠢蠢欲动，希望在来年开春之际也给自己一个发春的理由（邪念……）。为此，大叔我特地找来了最新的一批日漫游戏，全部都是与美少女相关的哦！当然也有不少是女性向的，反正不论你的需求是怎样的，相信下面推荐的十款游戏中，总有一款是适合你的！

## 三国恋战记：少女的兵法

■游戏类型：冒险游戏 ■发行时间：2010年10月19日






玩了这款游戏之后，你就会知道日本人的想像力有多“丰富”了。中国伟大的历史文化剧本“三国志”，到他们手上一改编就变成了一曲高中学生的恋爱故事。什么刘关张、曹操、吕布、貂蝉都成了高中生了，演绎的剧情也让人哭笑不得。其实日本游戏动漫业早就兴起的这种诡异的改编传统，中国的《西游记》就是最大的案例，在他们手中变成了《七龙珠》，据说很快就要改编网游进入中国了……而《三国志》也有女版，神话版等等，总之改编得有多离奇就多离奇。而大叔我还是最爱光荣的《三国志》系列游戏，这才是真正的传统，就是给日本人做了，未免显得有些悲哀。





## uni

■游戏类型：恋爱游戏 ■发行时间：2010年10月28日







CIRCUS马戏团作为一家知名的美少女游戏制作公司，我们所熟知的作品就是《DC初音岛》系列了。这次他们重金打造了这一部全年龄向的新作美少女恋爱游戏大作《uni.》，绝对是一部恋爱佳作。游戏最大的卖点还是要数强大的声优配音阵容，马戏团果然是名不虚传，备受关注的声优列表一经公布就引发了业界的巨大反响。曾经出演过《棒球英豪》的女主角浅仓南与《乱马1/2》的天道茜的声优的日高乃梨子小姐都将重出江湖，还有《我的女神》中贝露丹迪的声优、“永远的十七岁”的井上喜久子小姐这次也将出演，这次马戏团大幅度启用1980年代和1990年代动画片的女主角，目的就是不仅要让世人见识一下马戏团愿意花大力气打造这部纯爱游戏的决心，更是要证明“姜还是老的辣”这个观点。







## 海猫鸣泣之时-黄金梦想曲

■游戏类型：动作格斗　■发行时间：2010年12月31日



据说这款游戏是出自一家日本同人游戏制作小组，不过当你安装好进去一看，华丽丽的效果会让你很难接受“业余”这两个字，心中不由得燃起格斗的怒火：让我狠揍一顿这低劣的厂商炒作吧！本作详细介绍请翻阅杂志“游戏同人社”栏目。《海猫鸣泣之时》的舞台是在日本伊豆群岛中，一个名为六轩岛的小岛上。这是大富豪右代宫家的私有领地。由于家族首脑，右代宫金藏已病入膏肓，他的子孙们都妄图在遗产分割中独占岛的所有权。而原本为分割遗产而举行的家族会议，又发生了神秘的连续杀人事件！为了这些财宝而勾心斗角的人们，突然收到了来自“魔女”的可疑信件，谁能活下来，或是所有人都会被杀？犯人就在这18人中间！





## 圆桌学生会

■游戏类型：角色扮演　■发行时间：2010年12月23日






这是一款玩家不能错过的角色扮演大作哦！大叔已经有很久没有见过这类游戏的更新啦！本作为一款描述在跟企图支配世界的魔王的战斗中失败后，勇者的魂魄在百年之后再度转世，并再度展开跟魔王的再次决战之旅的勇者与伙伴们的冒险故事。在这款迷宫探索型游戏当中，玩家既是冒险团队的领导，同时也是伙伴们的老师，带领这些还不能独当一面的年轻人们在冒险过程中逐渐成长。除了要与魔物激战之外，还必须透过各种事件如一起战斗、一起吃饭、一起交谈等等来加强跟伙伴们（也就是这些圆桌学生会学徒们）之间的强烈羁绊。随着彼此的羁绊加强，将可以得到例如战斗胜利后拿到的经验值比较多等等的奖励。




## 美少女激萌麻将

■游戏类型：棋牌桌游　■发行时间：2010年8月27日



麻将是我们中华名族的文化瑰宝，逢年过节亲戚朋友都会汇聚一起打上几圈，放松身心，休闲娱乐。而当麻将和美少女挂钩的时候，老少爷们心中不免要激起一份邪念……你懂的！大叔当年大学生涯就是研究这个的……一晃十年过去了，终于又见到了美少女麻将的新作！这款游戏是由CIRCUS（马戏团）的新会社k-ten制作并发行，是非常简单的麻将桌面游戏。游戏是以游手好闲知名的练魔学园轻音乐部女生为主角，在想要将其逼至废部绝境的学生会长的压力下，被迫接受赌上社团生死存亡的挑战。据说游戏还有豪华版本，送一副真实版美女麻将，哎，让大叔我情何以堪啊！





## 白银卡尔与苍空女王

■游戏类型：恋爱游戏　■发行时间：2010年6月25日




这是工画堂继《苍之系列》之后的最新作品。游戏是以前作所描绘的帝都的里世界为舞台，那是在被称作史前超文明与龙族的最终战争中毁灭后约一万年的世界。主人公拥有“学生”与“特工”双重身份，在以“E-Technology”的力量繁荣起来的大都市中寻求执行任务。与以城市发展、地牢探险等模拟要素为中心的前作不同，本作采用的是重视故事性、通过选择分支选项向前读取剧情的小说形式。而且故事的各处还插入了“探索部分”、“卡牌战斗”等小游戏以及能刺激游戏兴趣的欢乐演出。冲破迫近的重重危机，挑战在帝都掀起的谜之连续袭击事件的真相。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

## 超时空要塞F：虚空歌姬混合包

■游戏类型：空战动作射击 ■发行时间：2011年1月7日



如果没有记错的话，大叔在之前的杂志中曾经提高过这款游戏，但那时只有PS3版的，而现在游戏已经全平台发布了。和剧场版同名的本作是继承了PSP版《超时空要塞：终极边界》特性的全面升级版本，是一个游戏加动画的合集，全新游戏和剧场版动画的特别捆绑销售包。游戏的画面和动作将会更加精致，华丽的变形和高速战斗的感觉将得到保存并且进一步强化，剧场版中的机体也会在游戏中出现。游戏中收录的机体目前已知的有：VF-25F、VF-25S、VF-25G、RVF-25、YF-25等。



## 石榴石起源：糖火花

■游戏类型：恋爱冒险 ■发行时间：2011年1月5日（繁体中文版）






这是一个连恋爱都不懂的懵懂少女心中比任何人都强烈的爱情觉醒的美丽童话，配上一出架空悬疑的日漫剧本，就成了一款不容错过的游戏作品。身为文艺部成员的女主人公天桥美红，被托付了为文化祭舞台剧写作剧本的任务，由此为契机获得文艺部顾问的幽灵所写的原作。获得了剧本的美红和身边的文艺部成员们一边讨论着剧本的内容一边平和而热闹地进入文化祭准备工作中。不过，在阅读作为剧本的原作时美红对结尾产生了疑问。在这之后，美红被一只不可思议的黑猫引导着掉入了学院深处的不可思议的泉水，闯进了一个有着阿拉伯风格的异世界中……繁体中文版游戏已经在台湾地区发布。



## 红魔城传说2：幻妖之镇魂歌

■游戏类型：动作冒险 ■发行日期：2010年12月30日





这是日本著名动漫游戏开发公司Frontier Aja在新年初始发布的一款作品，大叔把它特别推荐给喜欢《恶魔城》系列特点的游戏玩家们，作为你们新年的礼物哦！其实在圣诞节前，当游戏公布资料信息的时候，就引发了不少游戏粉丝的追捧，称其为近期少有的精品游戏。在游戏发布后，大家玩下来的感觉也是不错，手感及系统相比一代游戏来说更为完善，主角也从灵梦转为P.A.D.长了（有当年月下的感觉哦！）还有就是小岛老师的画风……顶一个！



## 迷宫 X Blood

■游戏类型：角色扮演 ■发行日期：2010年12月23日





本作是一款以该公司之前发售的经典迷宫探险游戏《爱丽斯奏鸣曲》（Generation Xth）系列的世界观配合独立的剧情展开的一款新作，玩家们在游戏中将扮演秘密部队“X”的成员，并与其他的伙伴们一起迎向新的战场。游戏中采用了一个角色能够设定两个职业的“X Blood”系统，玩家们可以透过战术士跟战术士之类的相同职业组合来特别强化出一个精通专门职业的战斗角色，或是透过魔术师跟王骑士的组合，来创造出一个兼具战斗与补助的万用型角色，透过这样多达380种类型的自由职业组合，打造出玩家们独一无二的原创角色特性。而在本次战斗舞台的迷宫方面，包含废校舍跟地下坑道、地下排水沟等在内，合计共有14个以上的都市迷宫，并有多达90张以上的地图登场，同时还将会有多达50种的头目怪物登场，在整体的探索跟冒险战斗分量上可以说是非常丰富。



# 2011最火旅游线路介绍



编：sky/太狼/小P羊
美：哈秋

这里有水清沙白、这里有世外桃源、这里有异国风情、这里有迷人风景，2011最火旅"游"线路已经为你制定，放下工作学习的行囊，拿起键盘鼠标，坐在电脑前给心情放个假，悠然的接受我们的游戏之旅。



## 第一站



## 充满着谜团和冒险的火炬之光镇

**站点** 火炬之光2 **到站时间** 2011年2月28日

本作仍然沿袭之前的世界观，在火炬之光镇的后面有一个充满着谜团和冒险的世界。守护战士Syl出现在了一个预言之梦中，指引着玩家前往Estherian草原。在那里，你会遇到“破坏者”，然后穿越被恶魔保卫的Vilderan。一次探索中发现，一位炼金术师在向黑暗势力进攻的时候，遭到了不明身份的军队袭击，从此下落不明。你将跟随仅存的Estherian守护者Syl和失踪的炼金术师留下的线索，与威胁整个世界的强大的敌人进行又一次的战斗。






景区一览

### 1号景点 火炬之光镇的人们

玩家可以从现有的四个职业中选择并进行创造和定制，并且可以选择一个宠物。通过种类、性别、装饰的选择，技能路线决定还有他们获得的珠宝，使得每一个角色都能如量身定制般的适应玩家的需求。当角色们达到等级上限时，他们可以“退役”并且将会给予新角色更多的利益。玩家要选择一只陪伴他们的宠物。宠物将随着玩家升级而升级，并且将会在战斗中，学习法术中，运送物品中提供帮助，它们将会执行各种各样的支援任务。

### 2号景点 安装包自带地图编辑器

在游戏的安装程序中，将会伴随着一个更新版的TorchEd，即《火炬之光》编辑器。玩家们可以创造自己的地图，甚至在游戏世界中增加更多的东西。你和你的朋友们可以下载相同的地图，然后一起玩。

本作将会设计一个全新的，并且得到完善的用户界面。这样设计使得游戏对于新手比之前任何一个版本都容易上手。多亏了这个直观的界面，玩家可以迅速进入一个丰富多彩的世界，而并不需要丰富的游戏经验。



## 3号景点 新加入的副本模式

《火炬之光2》对于未知区域的探索，将有昼夜及天气的循环，随机事件使得玩家可以体验更多的内容。为了获得更多经验和稀有的战利品，玩家在任何时间都可进入到游戏随机生成的副本当中。《火炬之光2》中的副本甚至拥有更多的分支路线，从而你可以和朋友一起探索，当然，这些将会伴随着随机事件，奖品和危险。

关卡结构依然沿袭了Diablo“一层一层打”的思路，而这种螺旋阶梯式的游戏体验，已经不符合今日玩家的需求。因此，Runic Games对此次的冒险舞台进行了极大的扩展。游戏中将会出现四个风格迥异，且包含了完整室内和室外场景的地图，其中室外冒险过程中还会出现昼夜循环(与怪物的“作息时间”相联动)和天气效果。





本作的敌人也有不同的职业

## 4号景点 全新的冒险团队

前作的主角阵营中包括有擅长灵魂魔法的流浪武士“毁灭者”(Destroyer)，精通火系魔法的“炼金术师”(Alchemist)，以及会布置陷进，熟练运用长程武器的“征服者”(Vanquisher)。Runic Games表示这些老角色都不会再度登场，取而代之的是四名全新的角色，各自的战术特点将更具个性色彩，以此来解决前作中技能系统相当“杯具”的缺陷。在GC2010大展上公布的其中一位，是狂战士属性的“码头工”(Railman)，偏爱挥舞大型肉搏武器横扫战场。另一个新角色是“外乡人”(Outlander)，相当于长程攻击类英雄和黑暗巫师的混合体，随身携带有一支火枪(只不过用起来更像是机关枪)和刻有古老符咒的大马士革刀，后者除了满足近战需求以外，还可以以“飞去来器”的方式在战场上收割敌人的生命。


本作的码头工

## 5号景点 新增联机模式

联机功能是本作新增加的一个卖点，制作组表示多人模式中不会包括玩家对玩家功能，也不会好高骛远的推出大型网游的计划。制作组的设计重点，是对多人合作过程中可能出现的一些矛盾提前安排好制约措施。那些等级很高，数值强悍，但却与自己职业不“兼容”的装备，以前要么只能拱手送人，要么就是去市场卖掉，获取一笔不知道怎么花的巨额资金。在T2中，玩家们可以通过一个交易系统，用这些自己用不上的高级装备，与其他拥有自己需要道具的玩家进行交换，只要支付差价即可完成交易，正可谓是各取所需。


负责远程攻击的弓箭手



**小编游后感**

上作的容量只有400MB，本作到现在看来，安装包也不会太大。游戏明显不会以画面取胜，但不得不承认我曾经沉迷于上作中，各具特色的职业和互相配合的战术让整个游戏的可玩性提高很多，当玩家在头痛怎样让自己的战术更加完美，怎么还会有空去考虑游戏画面的不足呢？而开发小组这次将前作的职业全部推倒重来，这使得玩家可以把本作当成一部全新的游戏来看待，而新增的随机副本和天气要素都在一定程度上增加了游戏难度。

**推荐值：☆☆☆☆☆☆☆☆☆**




# 龙腾世纪2

# 第二站

## 充满疑云让人窒息的雪山古堡

站点 龙腾世纪2 到站时间 2011年3月8日


景区一览

Hawke是Kirkwall的捍卫者。Kirkwall是自由边地的一个人口密集的中心，是费雷登北方的一些城市的集合。这就意味着《龙腾世纪2》的一部分剧情是要在Kirkwall里发生的，而Hawke也也在自由边地的其它一些区域里渡过一些时间。至于Hawke是如何得到捍卫者这个荣耀头衔的，这就取决于玩家了。游戏主角还会推动故事情节的发展。《龙腾世纪2》并非是再杀个什么远古恶魔或是阻止另一次枯潮这样的情节了：Hawke本人就是剧情发展的因素。而在游戏中，玩家的行动和选择将会决定Hawke的历史、人际关系和痛惜之事……一切都是为了寻找游戏中最大问题的答案：谁才是Kirkwall的捍卫者？

导游

她之所以在富人区，是因为他知道所有有价值的事情。Varric将成为主角Hawk的一名同伴，我们可以看到这名刺客的主要武器就是弩。


刺客Varric

### 1号景点 全新的齿轮对话系统

玩家们还记得去年让我们玩得睡不着的角色扮演游戏——《龙腾世纪》吗？现在Hawk带着他们的伙伴回来了，这次的《龙腾世纪2》将废除经典的“树形”对话系统，在前作中你会看到一行一行的对话文本供你选择，而在新作中采用的《质量效应》系列的“齿轮”对话系统，这是一种生成几乎是“即时”的对话效果的系统。不过这个齿轮会有个小小的变化：齿轮不光是指出你的答案在上面的位置，“轮毂”还清晰地指出说出这些话的时候所用到的语气——愤怒，调情等等。

### 2号景点 改良后的游戏引擎

或许，《龙腾世纪1：起源》的画面还达不到许多画面党的要求，不管在电视游戏平台还是电脑游戏平台都还欠缺一些火候。在其续集之中，开发团队改良了游戏引擎，使游戏画面更具艺术风格，宗旨在于打造一部画面令人印象深刻的龙腾世纪。BioWare称：“必须让玩家看到没有游戏标题的截图就能认出是龙腾世纪。”改良版引擎可以在屏幕上容纳更多的人物和怪物，同时也能容纳更多的战斗场景。



本作的艺术概念图



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



这样的画面让画质党也会满意吧



## 3号景点 继承前作存档



你也可以继续使用你在前作中的存档，玩家不必担心自己花了数百小时打出的存档没有任何用处，而且你在《龙腾世纪：起源》中所导致的事件结果将会决定续作中的某些事件。听起来虽然有些诡异，但是《龙腾世纪2》的剧情开始正是前作中的事件尘埃落定之后，所以这两款作品之间还是会有一些关联的。

高级制作人Mark Darrah说，游戏也将为新玩家打造一些“入门级”的东西。他同时也坚称BioWare正在力图保证“《龙腾世纪：起源》的FANS在这款游戏里也会保留舒适的感觉和对世界的熟悉”。这意思可能是续作将会涉及前作的事件，也可能是像《质量效应2》那样引入存档继承机制。

## 4号景点 Hawke将是个人类

游戏将确定Hawke是个人类。也就是说玩家将不再可以选择Hawke的种族，但这并不意味着BioWare要抹杀角色的创造性，在游戏中你依然可以选择主角的职业和相貌。当我们造访BioWare的工作室的时候，我们只看到了男性的Hawke，而制作组承诺玩家还可以选择角色的性别。游戏剧情紧接着之前的游戏内容，在《龙腾世纪：起源》里灰袍守望者与黑灵战斗的时候，Hawke住在罗瑟林。玩家恐怕还能记得那个被袭击并被摧毁的小村庄，而Hawke是一个幸存者。不过，Hawke并非仅仅是在枯潮中生存了下来，他躲过了枯潮。他并不是留下来与黑灵战斗之后幸存的，Hawke逃出了费雷登，逃往了北方。



这次的主角还是Hawke



合作是游戏的关键

## 5号景点 战斗模式的修改

对于游戏本身，开发小组在这次对战斗模式做了一些改动，在龙腾世纪1中的战斗策略性很强，允许玩家对队友进行控制。在本作中，BioWare会延续前作此方面的传统，并且根据玩家需要把游戏动作做得更火爆。今天我们有幸体验了一把对抗兽人部队的山顶战。不同的攻击技能分别绑定在X，Y，和B键上。游戏主角Hawk，X键有剑击，Y猛推，B旋转（可以击飞附近所有敌人）。按住右边的RT键，你将获得一套新设置，在同一时间内你可以使用六个技能，但是每个技能都有技能冷却时间，所以没法一直狂按X杀出人群。







你可以常常把敌人劈成两半，这种行为非常暴力血腥，一个剑击也许会让你目睹半截身子或者一双脚血淋淋地站在你面前。你可以随意选择阵营中的角色，没被选中的角色由电脑控制。如果控制不过来，你可以用左边的LT键暂停，然后对整个小队发号施令。这个功能和质量效应的小队控制非常相似。

**小编游后感**

《龙腾世纪》可以说代表了去年一整年的西方角色扮演游戏的精华，而当我们刚刚踏入2011年，其续作的公布给了我们一个很大的惊喜。无论是新的地区还是战斗系统的改变，这都会让整部游戏更加出色。而在角色扮演游戏日益衰落的今天（特别是日本角色扮演游戏），以此类游戏闻名的FALCOM公司面临史无前例的低谷，EA仍然能将这款游戏做得如此有诚意，就这种精神实属不易。今年的3月8号，让我们见证一个奇迹的诞生。

**推荐值：☆☆☆☆☆☆☆**




# 第三站

## 苍茫寂廖远离人烟的外星球



**站点** 永远的毁灭公爵　**到站时间** 2011年6月7日



景区一览

在充满神秘感的外星球，那种苍茫寂廖的地方总能让人产生杀戮之心。一只只目光狰狞的怪兽向你袭来，你要做的就是举枪，射击。要消灭那些可恶的怪兽，武器是少不了的，在游戏中将会有各种各样的武器出现，除了一般的常规武器如手枪、自动步枪、狙击枪等之外，也有新武器包括火箭炮和镭射枪等等。



导游 毁灭公爵

毁灭公爵回来了！是的，那个口吐脏话，嚼着劣质口香糖，沉迷于美剧，非常暴力地殴打外星人的硬派猛男终于回来了。

## 1号景点 13年磨一剑

前几天小编难得的打开一个国外游戏网站，居然发现发现了一个眼熟的高危图标LOGO，左思右想这是个什么游戏，顿时菊花一紧，这货是跳票了13年的《永远的毁灭公爵》。他终于要回来完成开发了，就像传说中的凤凰一般，《永远的毁灭公爵》终于浴火重生了，本作已经由Gearbox接手开发。

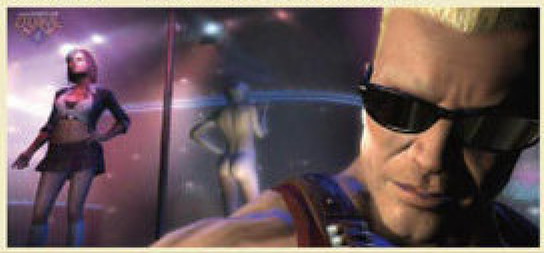


当年的游戏宣传画

## 2号景点 游戏的DEMO已经发布

游戏的可玩demo已经在去年就发布，毕竟Gearbox似乎要重拾这部被3D Realms遗落的作品了。与此同时，Gearbox将如何继续这部作品，也同样是我们的疑问。

本作将是一个“巨大的”游戏。它的单人战役部分将是《使命召唤：现代战争2》的三倍。无论我在何时玩任何场景，感觉都很愉快，而且我也总是希望看到下一个场景，还有很多可以说是疯狂的元素，同时在这方面……如果没有心理准备，到时你肯定会大喊：“哇靠！天啊！开玩笑呢？”



## 3号景点 跳票的理由?

人们很希望会有一个很简单或者什么戏剧性的原因可以解释《永远的毁灭公爵》为何跳票许久，但是没有。只是一切都永远没有准备完备，在开发过程中我们遇到很多问题，而不是此前某些媒体报道的什么追求完美品质那些愚蠢文章说的那样。但是伤我们最深的还是游戏引擎的许可问题，糟糕的事情发生了，选择延期还是彻底结束游戏的开发，我从未想过后一种选择，2007——2009年发生的戏剧性的事情扭转了局面，很多新的员工加入我们，最重要的是游戏存活至今。


制作组的钱都扔到夜总会了吗?

## 4号景点 绝不采用13年前的引擎

画面是大家最为关心的，据说游戏采用虚幻的引擎，对于那些要求高的玩家也应该能够满意，从官方提供的截图来看，游戏的画面的确让人期待，诸如炸毁墙壁、爆破玻璃、破坏建筑等的损毁效果都会以即时的方式表现出来，而用来表现这些的各种动态光影效果也非常之华丽。这除了让我们在进行游戏时感到真实之外更让人充分体会血溅显示器的快感。



## 电攻百科 关于跳票

☛ 在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，“最终幻想”系列发售了96款游戏，4部电影，3部动画，1部OVA。“GTA”系列发售了14款游戏。“塞尔达传说”系列发售了16款游戏。“模拟人生”系列发售了17款游戏。洛克人主题游戏发售了75款；星球大战主题游戏发售了50款；马里奥主题游戏发售了56款。黑岛工作室诞生、发展、辉煌，然后灭亡。万智牌发售了6个系列、30套，接近11万种卡牌。即便像暴雪这样超级拖沓的公司也生产了数款著名游戏：《星际争霸》（1和2）、《暗黑破坏神2》、《魔兽系列》。曾经认为审批无望的《魔兽世界-巫妖王之怒》中国大陆区游戏，也通过了审核，并于2010年8月31正式上线了。

☛ 在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，全世界一共卖出了3亿5000万台各种游戏机。民用互联网接入速度提高了300倍。个人电脑处理器速度提高了32倍。微软发布了7种个人电脑操作系统版本。分别是98、NT、ME、2000、XP、VISTA、7。Google, Facebook, Youtube和eBay诞生、发展、壮大了。硬件图形接口从DirectX5经历6、7、8、9、10、10.1和现在的11共7次大升级，其中架构改变3次。OpenGL也做了相当多的改进版本。

☛ 在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，《哈里波特》系列从第1部出到了第7部并且完结，全部7部都被改编成了电影。《南方公园》系列从第1季播到了第11季，一共158集。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，美国发射了30次航天飞机。发生过7次日全食和7次月全食。4个国家拥有了核武器，5场战争结束了，19场新的战争开始了。有大约5亿人死去，6亿6千万人诞生。

☛ 在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，著名周刊漫画杂志《少年JUMP》从97年的《海贼王》连载开始，以及后来的《火影忍者》、《死神》，三大漫画共连载合计1400多话。



### 小编游后感

太狼推荐这款游戏绝对不是因为这个游戏做得多么的好，就是因为他前无古人，后不一定有来者的13年跳票历程，这绝对会在游戏史上留下浓墨重彩的一笔。

**推荐值：☆☆☆☆☆☆**



# 第四站

## 奇魂磊落动人心魄的蜀山

**站点** 仙剑奇侠传5　**到站时间** 2011年底




本次的《仙剑奇侠传5》与前几作一样，将展开一个全新的故事，远古的血族，如今再度觉醒，人性与魔心、宿命与血缘、道义与爱情、当这些同时摆在面前，该如何抉择。《仙剑奇侠传5》讲述千年的封印，连接两界的神魔之井成为震动六界的焦点，众人的命运逐渐交织在一起。

四个身负不同秘密的人相遇、相识、相知，原本平淡的生活渐起波澜。事情的真相往往并非肉眼能够看清，为了所爱的人，即便万劫不复也绝不回头。当不得不面对残酷的现实时，唯有坚持心中的信念，但求能无悔此生，来世再续仙缘。

### 1号景点 国产游戏最后的阵地

在西山居、求伯君退隐山林，《轩辕剑》大败于网游阵地，《剑侠情缘》走向末路，《古剑奇谭》叫好不叫座的情况下，《仙剑奇侠传5》真的是中国国内单机游戏最后一块牌子。前些时候，网络上出现一句“我们可能不会再做单机游戏了”，其实这句话出自宇峻奥汀企划部经理。一款单机游戏大概要卖到五万套才能说是小赚，可是开发一款就要吃掉公司将近 2/3 的资源，而这样辛苦一年的获利却还比不上网络游戏的一个月，退出是一个无奈的选择。


当年的经典，如今的穷途末路

### 2号景点 已经公布的游戏人物



**唐雨柔**（女主角）

非人的身份，娇柔羞怯，我见犹怜，性如丝萝，柔韧而不折，曾经对世事一无所知，因偶然的投入尘世，历经变故，却无怨无悔



**羽裳**

**青石**

举止儒雅，喜静而好隶属仙剑五故事中的四大势力之一，身份崇高先天的缺陷使他更易洞悉人性的本质秉持世间诸事皆因果的理念



**龙幽**（男主角）

银龙漫舞动九霄
长戈幽影任独翔
芳草无心风不语
回首前尘雨飘摇



**BOSS 黄山三怪**

三个怪人单从外表来看似乎并不及上作的“炎舞”那样强悍，但如果玩家在游戏中过于轻视他们的话，那恐怕也是要吃些苦头的。而这三个看似古怪的人物在游戏中会在何种情景下登场，他们和主角之间又有具有怎样的联系，他们的攻击方式又是否会和他们的外表一样奇特，一切都要玩家自己在游戏中寻找答案了。

### 小编游后感　推荐值：☆☆☆☆

如果宇峻奥汀真的退出了，台湾就只剩下弘煜、大宇、光谱三家单机厂商，那等于倒退了十多年，几乎回到了南智冠北大宇的年代。遥望着国外如火如荼的单机市场，我们不禁发出一声感慨：国产游戏你到底怎么了？想当年，我们也曾经辉煌一时，也曾经百花齐放，可惜这一切都变成尘封的记忆，或许哪一天我们能回到这个辉煌的年代。








PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



# 第五站

## 穿越去看古代三国人

**站点** 真·三国无双6 **到站时间** 2011年6月10日



景区一览




### 导游 鲍三娘

蜀国的新角色，这个角色无论在演义还是正史中都涉及甚少，作为她老公的关索在游戏中还是大众脸的情况下，这位夫人的待遇着实不低。

个人认为《三国志12》的水墨画最能诠释三国的地貌。

以西元 184 年黄巾之乱为开端的三国故事，并将时代延伸到西元 280 年终结三国的晋灭吴之战。在描写三国英杰兴亡的“故事模式”中，除了收录“魏”、“蜀”、“吴”三国势力外，并加入新势力“晋”，展开 4 个不同势力路线的剧情。

### 1号景点 星彩



生于乱世的少女，肩担蜀国的未来，年轻的希望之星。在刘备军的盛名之下成长，最后也自己选则走上战场，身负保护刘备嫡子——刘禅的使命。为着蜀汉的未来勇敢而战。

### 2号景点 王元姬



王元姬（217—268），晋武帝司马炎亲生母亲。山东郯县（今山东郯城）人。父王肃，官魏国中领军，爵兰陵侯。公元265年被尊为皇太后，谥号“文明皇后”。

### 3号景点 诸葛诞



诸葛诞字公休，琅邪阳都（今山东沂南）人。三国时期魏将，汉司隶校尉诸葛丰之后，在魏官至征东大将军。因与被诛的夏侯玄、邓飏交厚，于甘露二年（257）起兵造反，次年反叛被镇压，诸葛诞被大将军司马胡奋所斩，夷三族。

### 小编游后感 推荐值：☆☆☆☆☆

光荣的《三国志》和《无双》系列已经做得不能做了，这里的风景完全都是为了堆积代数而做，里面的人物也是被翻来覆去搞了好几年，什么时候是个头啊。无双系列从开始到现在已经经历了整整10年，期间又诞生了很多变种产品，例如《北斗无双》、《高达无双》等，玩家们也从一开始的欣喜变成了如今的炒冷饭。





# 第六站

## 一起来看扎堆明星打架了

**站点** 漫画英雄vs卡普空3：两个世界的命运 **到站时间** 2011年2月18日

景区一览

一个格斗全明星赛




导游 春丽



街霸的招牌人物之一，特别是在国内拥有大片粉丝，也可能是她大腿的粉丝。

Capcom与惊奇公司正在制作超级漫画英雄 VS 卡普空的第三代作品，作品名暂定为《超级漫画英雄 VS 卡普空3：两个世界的宿命》。距离超级漫画英雄 VS 卡普空2：新世纪的英雄推出已经过了很长时间，双方都已加入了大量新生力量，该作将采用最新3D 引擎MT Framework制作，以3D绘图方式呈现生动灵活的漫画风格角色造型与动作演出。所以使得这一代的作品更值得期待。




本作的卖点就是各方人气角色大乱斗

### 1号景点 传说的人物们登场

**MARVEL**

美国队长：美国漫画中的早期人气角色，接受了秘密实验成为超级战士，总之就是各种强……

蜘蛛侠：大受欢迎的平民英雄，最近出战的游戏似乎蛮平凡了。是个哺乳类的蜘蛛……

绿巨人：超级暴力的英雄，设定上近乎于BUG的存在，不过李安老师告诉大家其实大块头的内心很纤细。

金刚狼：X-MAN中的人气主角，拥有无敌的再生能力和超强力……不过就这些能力为什么会是最强呢，总觉得是主角光环的作用。

风暴女：操纵风暴能力的超能力者，不过怎么感觉一代游戏里还是少女，这作差点没认出来……

**CAPCOM**

亚瑟：出自《魔界村》，古老的传说中神级游戏的神级人物，游戏已经不能用各种难形容的各种难，期待他的此番表现……

隆：出自《街霸》，拥有主角形象的主角，就算不是主角的时候也被人误认为是主角的主角般男人，自然率领街霸军团出战无误了。

吉尔：出自《生化危机》，无敌美丽的吉尔姐姐，现在终于可以一解《生化4》的怨念用上了。

但丁：出自《鬼泣》，人气角色，从外貌到招式都帅的掉渣，没理由不出战。

ZERO：出自《洛克人》，洛克人中超帅的ZERO，不过洛克人自己竟然没登场……

### 2号景点 反驳无效 逆转来袭

打造了《逆转裁判》和《逆转检事》的Capcom著名制作人巧舟曾经表示，他会尽一切所能，让《逆转裁判》里的著名角色成步堂龙一加入将于明年2月发售的格斗游戏《漫画英雄VS卡普空3》中。至少他要作为一个扩展包人物出战，以回馈系列FANS们的支持。不过要让习惯于在法庭上用言语作为武器的成步堂站在格斗游戏的战场上，究竟要以什么样的形式来展现他的强悍呢？

要是这人物出来的话不就是前段时间出来的《黄金梦想曲》里面战人的再现吗……当然战人其实也是学了成步堂，不过看来出道格斗游戏这块确实后辈战人领先了。

**小编游后感** 推荐值：☆☆☆☆☆☆☆

超热闹、超豪华的明星阵容人物大乱斗，你有什么不去期待的理由吗？你有吗！？

# 第七站

# 日本海域荒岛惊险游

**站点** 古墓丽影9 **到站时间** 2011年12月







从目前已知的资料来看，劳拉·克劳馥的最初冒险发生在她21岁的时候（也即《古墓丽影9》的开始时间）。年轻的劳拉因为搭乘的船只遭遇了暴风雨的洗礼而漂流到了一个未知的沙滩上。

劳拉·克劳馥这位性感女神的背景并非难事。首先，她是英国第十一代女伯爵；其次，她还是天生的逃生能手和古董专家。而作为一名放弃舒适生活的狂热探险分子，劳拉早年便学会了如何在恶劣的环境下自救。



21岁的劳拉又恢复到马尾辫造型

预定在2011年年底推出的《古墓丽影9（Tomb Raider 9）》便宣称要带玩家回到劳拉的最初探险中。简而言之，这回带领大家进行冒险之旅的将是个还没长熟的萝莉（请忘记前凸后翘的劳拉吧）。

开发《古墓丽影9》的Crystal Dynamic总监明确表示：“把关于劳拉的一切都忘掉吧！我们将会让你体验到一段前所未有，关于萝莉的最初冒险旅程。”

## 1号景点 冒险地点似乎位于日本岛屿

不知道身处何地，不确定身边潜藏着怎样的危机——这就是冒险新丁劳拉·克劳馥带给我们的处女航。所幸这里还有一则非官方的故事提示我们，劳拉搭乘的科考船应该搁浅在了日本海域的某座荒岛上。遗憾的是，此地没有寿司，没有自动贩卖机，有的只是各种生存危机以及未知的猎食动物。劳拉必须利用有限的资源，依靠自己的力量在荒岛上跋涉，而这次的冒险场景不仅包括广袤的荒岛地表，也包括藏在荒岛深处的犹如墓穴般的地下世界。



似乎是献祭的场所
（满地的蜡烛，跟《零红蝶》的最后场景有一拼）

## 2号景点 更加严酷的求生体验

在玩法方面，《古墓丽影9》以自由瞄准系统取代了先前锁定目标的攻击方式，由于此作采用的是真人动态动作捕捉技术，可以预见在本作中，劳拉的动作会更加流畅自然。不过对于冒险新手而言，劳拉的第一次探险似乎比前几作更为残酷，据说玩家必须在游戏中取得食物、水等补给品才得以生存下去。有意思的是，游戏中似乎存在营地的设定，你还可以让劳拉组合道具，利用在游戏中发现的一系列道具，诸如：攀岩斧、绳索来解决遇到的障碍。

## 小编游后感 推荐值:☆☆☆☆☆☆☆☆☆

另外值得一提的是，本作中的劳拉并非一个人在战斗。就在近日，《古墓丽影9》的制作组又放出了一个关键角色——新角色康德拉·罗斯（Conrad Roth），这位52岁的英国赏金猎人，不仅会给劳拉提供支援，同时也会在一定程度上扮演劳拉在野外生存方面的导师。此外，Crystal Dynamic还在急招多人模式的游戏设计师，或许这部《古墓丽影》新作还将融入多人玩法。



新角色康德拉·罗斯

# 第八站 工业星球的磨练意志之旅

站点 战锤40K星际战士　到站时间 2011年6月



景区一览



深蓝军团中的一名战士 导游 泰鲁斯

这一次，战锤40K要带我们进入遥远的41世纪，故事地点是隶属于铸造世界（Forge World）的一颗工业星球，此处也是人类帝国生产武器装备的重要基地。当然，总是充满对抗的战锤40K可不是来带我们参观铸造世界的，更不会人手发一本“帝国装甲”的小册子。事实上，绿油油的兽人大军正在猛烈攻击这座星球，原本驻守在当地的上千名士兵一下子遭到了灭顶之灾，现在只能指望玩家来扭转乾坤了。

## 1号景点 何为铸造世界（Forge World）？

提到铸造世界，相信热衷战锤系列的朋友们一定不会陌生。其作为游戏中知名的兵工企业，为战锤40K的英雄们贡献了各类强大有力的武器装备，譬如知名的“帝国装甲”。值得一提的是，战锤里存在多个铸造世界，而因为这些企业所在地的周边资源各有不同，为此每个铸造世界又各有绝活，譬如有的擅长制造头盔，有的擅长造履带等等。有意思的是，在现实中也有一家名为Forge World的公司，并且专为战锤制作树脂模型。



战斗场景到处可见工厂特色

## 2号景点 扮演人类帝国的精英

在人类帝国和兽人的交战史中，有不少令人难忘的身影，人类阵营中的精英——星际战士便是一例。值得一提的是，星际战士中又以深蓝军团（Ultra Marines）为其中的佼佼者。



相比“深蓝”的一身重甲，绿皮们的装束依然很“炮灰”

## 3号景点 快节奏的第三人称战斗体验

提到本作的游戏特点，首先要说明的是，《战锤40K：星际战士》是一款快节奏的第三人称射击游戏。不过游戏的玩法并不只有拉开距离用远程武器进行扫射而已。事实上，当兽人们欺近你的身侧时，玩家就不得不抽出链锯剑大秀杀戮技巧。为此，该作兼具了射击和近身搏击的双重乐趣，就是游戏在战斗场面的刻画上颇为血腥。

从目前公布的演示动画中，你就能发现战场上时时刻刻不是尸块血肉齐飞，除了链锯剑、实弹枪能把绿皮兽人打得红血满天喷之外，主角还能用电浆枪射出的蓝色电浆弹把敌人活活蒸发。这里还有一段精彩的描述摘录给各位：“主角朝排山倒海而来的敌人不断开火射击，一有漏网之鱼贴近身边，立即抽出链锯剑将它们劈成两截，再一脚踩爆没死透家伙的脑袋。”，呜呼！这可真是太（小P羊舌头打结中）……太刺激了。



## 小编游后感　推荐值：☆☆☆☆☆☆

最后也顺便普及一下战锤系列的小知识，《战锤》系列是非常著名的桌上战棋游戏，奇幻版的《战锤》与科幻版的《战锤40k》在国外都有很高的名气，就连暴雪的《魔兽争霸》与《星际争霸》都不免参考两者的设定。






PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

# 第九站

## 又见阿卡姆疯人院

站点 蝙蝠侠阿卡姆疯人院2 到站时间 2011年5月

### 导游 蝙蝠侠

从前他是面带微笑的侠客，然而在近几部作品中，蝙蝠侠的的精神创伤被一再强调，他的敌人也比从前更为强大、疯狂。如今的蝙蝠侠似乎越来越彷徨、孤独，甚至表现出了偏执和黑暗的一面。



景区一览 阴森森的阿卡姆疯人院




对蝙蝠侠情有独钟的朋友想必还记得阿卡姆疯人院，这座哥特式的阴森建筑关押了众多由蝙蝠侠亲手逮捕的罪犯。阿卡姆疯人院似乎有一种独特的气场，以小丑为首的疯子们曾在此大肆作恶，却没有想到逃离疯人院，而此地的创办者——阿卡姆本人最后也沦为了医院里的一名病患，甚至连前赴此地陪小丑“游戏”的蝙蝠侠，也感到自己的精神状态处于失常边缘。正因为如此，阿卡姆疯人院被称为蝙蝠侠历代最黑暗的一作，而《蝙蝠侠阿卡姆疯人院2》看来是要将这场黑色狂欢进行到底！

### 1号景点 各种可能登场人物大猜测

鉴于前作表现超群，游戏的制作方也在加紧《蝙蝠侠之阿卡姆疯人院2》的打造，这次会有哪些漫画、电影角色和蝙蝠侠“陪练”就成了众多玩家热议的话题。而从最近公布的几则消息来看，塔利亚和急冻人都是很有可能入围的人选。

其中，塔利亚是蝙蝠侠最厉害的敌人拉萨格尔（Ras Al Ghul）的爱女，这位坏到骨子里的女人在其父亲的指示下接近蝙蝠侠，并让他娶了自己。而急冻人——维克多·弗莱斯则是一位低温物理学家。在漫画中，维克多因为妻子去世的一连串打击，变成了一个必须在低温环境下生存的冷血人物，最后更变态地认为只有冰封才是保持事物永恒的方法。而除了这些大反派以外，还有传言说蝙蝠侠的老搭档罗宾可能会登场协助，至少IMDB的分级信息中已经明确指出有罗宾的配音安排，但令人伤心的是，官方发言人对罗宾登场一事却是坚决否认，并表示现在所谓的情报都是不准确的。



传言小丑的配音演员离职，莫非小丑会死？

### 2号景点 侦探视觉将被取消

当然作为玩家，我们最后要关心的还是游戏本身的内容。这里要特别一提“侦探视觉”的削弱。“侦探视觉”曾经是前作中最有力的武器之一，它可以让蝙蝠侠轻松地在黑暗中寻路，还能为玩家列出敌人的弱点，显示出可供玩家摧毁的墙壁。或许因为这一设定太过强大，《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》的艺术总监David Hego声称，每次听说玩家开着这个模式从头打到底，就有种欲哭无泪的感觉。现在可以肯定，《蝙蝠侠之阿卡姆疯人院2》不会再有这么强大的设备了，这意味着续作会更贴近真实？或者说更难？



老搭档罗宾

### 小编游后感 推荐值：☆☆☆☆☆☆

个人觉得旅客们除了去看蝙蝠侠和他的耍酷装备为，对这疯人院没有多大兴趣，因为这里除了疯子还是疯子，连蝙蝠侠自己也是个疯子，就这么个院子有必要要用两代来诠释吗？

# 第十站

## 体验世界末日的气氛 APOX

**站点** APOX　**到站时间** 2011年2月


景区一览

游戏背景设定在灾难之后，环绕着世界末日的气氛，官方公布该作的首支预告片和一批截图。


导游 2012导演

听说2012就是根据这款游戏改编的

### 1号景点 多种游戏模式结合


烧毁的直升机十分逼真


即时战略模式要求玩家紧绷神经

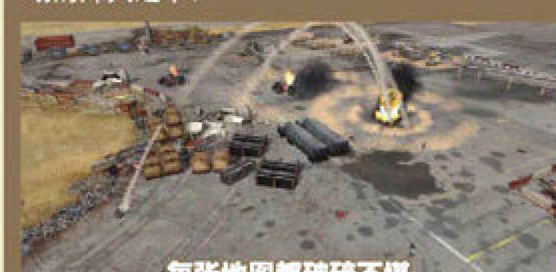
其首席设计师Mark Currie在接受采访时谈到：“《Apox》核心是即时战略游戏，但是其中包含了第一人称射击与角色扮演游戏的元素。单位个体可以装备多种武器，武器会掉落还有弹药也是有限的。各个单位有自己的经验值，士兵放入不同的载具中将发挥不同的威力。”

游戏会打造的更加接近真实的战场，玩家控制士兵进行匍匐前进、隐蔽都是必要的。拥有弹药与燃料供应系统，不再像其他游戏士兵的子弹是无限的，并且在游戏进行过程中，玩家必须考略到部队子弹打完的间隙。游戏拥有超过100张地图，并允许玩家自制地图。游戏开发小组还提供多人模式，最多支持32人，还有大量的统计资料在网上公布。


游戏操作截屏

### 2号景点 加入经验系统

玩家在游戏中拥有的重型武器都会通过参加各种战役来积累经验，等达到一定程度后，武器就会升级，这使得游戏看上去拥有了不少角色扮演的成分存在。游戏通过引进各种真实存在的武器装备来吸引玩家，在杀死敌人后，敌人会有不少的武器掉落，但是这些武器的弹药都是有限制的，这样玩起来玩家会更加有真实的带入感，仿佛置身于战场的烽火之中。


每张地图都破碎不堪

### 小编游后感　推荐值：☆☆☆☆

游览真实的战场，每一道金光闪过都意味着你升级了，不过这还是真实的战场吗？在战争中，你会发现自己的鸟枪慢慢的变成了大炮。当然，这些都不是你打完之后在敌人身上捡的，在他们身上只有那些看上去很厉害，但是瞄准功能是中国山寨厂设计的武器。听说此款游戏的网络版也接近开发完成，喜欢这个类型的玩家可以去关注一下。


游戏的对战十分激烈

# 第十一站

## 让我们一起来探秘黑暗世界

**站点** 猎杀：恶魔熔炉 **到站时间** 2011年



整个世界的基调就是黑暗

景区一览






导游
美女弓箭手

故事讲述邪恶的生物从地底不断涌出，地面上的居民们正在消失。雇佣兵Caddoc与Elara为了调查无辜平民失踪之谜而深入Kala Moor的黑暗世界，同时发现“恶魔熔炉”之谜。本作主角Caddoc是美式奇幻作品中典型的壮汉形象，Caddoc自然是近距离作战的高手，将会用他的剑将敌人肢解。而女主角Elara也是经典的性感剽悍女战士形象，Elara是远距离作战专家，善于使用弓箭。本作将带来如《战神》般畅快淋漓的战斗，与场景的互动程度很高，比如推倒一个大石柱，引发连锁反应，使巨石堆滚落将敌人掩埋。同时本作也会插入电影般的过场动画。

### 1号景点 地牢搜索

这次美式角色扮演游戏Bethesda公司将会复兴经典的“地牢探索RPG”，由其代理发行、 InXile公司开发的是一款充满暴力色彩的美式动作角色扮演游戏，在《猎杀：恶魔熔炉》中，你可以看到《暗黑破坏神》的游戏方式，《战神》的暴力血腥，乃至《战争机器》的掩体应用方式。





很能体现配合的游戏截图

### 2号景点 黑暗而混乱的世界



Caddoc是典型的美式男主角



Elara是援助攻击好手

作为一款角色扮演游戏，当然不能少了角色的升级。在迷宫中探索的过程中，可以从敌人的尸体上收集到魔法水晶，将其用于提升魔法与战斗力。能力升级方面采用了经典的技能树系统。游戏也有击败敌人获取水晶，然后交换特殊技能等。同时游戏也有一定解密要素。古典幻想为基础加上龙与地下城的迷宫探索型角色扮演游戏，同时融入现代的设计。游戏使用Unreal Engine。游戏设计也不否认有和战争机器类似的地方，但同时也强调游戏同样受到迷宫探索型角色扮演游戏很大的影响。

### 3号景点 骗钱模式开启

本作已经开发出了4款不同的预购包模式

狮鹫预购包：在这款预购包中，有一件Caddoc专属的护臂，可以增强他的魔法技能，还有一把十字弩，可以让他把金属箭矢送到敌人的喉咙里，还有为精灵女E' lara准备的一套狮鹫皮盔甲，外加一把狮鹫爪弓（连发弓）。

Darkset预购包：这款预购包中，Caddoc将可获得一件肩甲，一把斧头和一面盾牌，E' lara可获得一件特殊的哥特式盔甲，能够增强魔法能力，还有一把“Darkset轻剑”，用以背刺的时候似乎可以导致敌人眩晕。

刺客预购包：游戏通关之后将可获得“Seriphine”角色皮肤，同时E' lara还可获得一把弓，同时在游戏的关卡编辑器中还将增添一个刺客boss和刺客关卡。

恶魔预购包：跟上面的差不多，在游戏的关卡编辑器里增加一个恶魔boss和恶魔关卡。同时Caddoc将获得一把“凹槽之斧”，通关后还会获得名为“Annuvin”的角色皮肤。

### 小编游后感 推荐值：☆☆☆☆

个人感觉这个景点的可玩性比起骗钱性来说不值一提。只要各位玩家生活在中国，各种预购包中所涉及到的狮鹫皮盔甲、Darkset轻剑、刺客boss和凹槽之斧都可以通过各种方式来实现。除了本作的死忠，所以根本没有必要去多花那么点钱买这些“收费道具”。

# 铁定跳票游

《暗黑破坏神3》和《星际争霸2：虫群之心》这种看着名字就觉得会跳票的游戏，小编我也是没办法控制他们公布的具体时间，只能看着他们官网上现在写着的发布日期来告诉玩家。如果玩家到了那天真的去了那里旅游，却发现还竖着一块“景点开发中，闲人误入”的牌子，可别怪太狼事先没有告诉你。

## 战锤40K星际战士

**预计跳票时间：2011年6月**

游戏中有大量不同的种族，每一个种族都拥有自己独特的故事和神，而且充满科幻及宗教色彩。玩家需要购买军队模型及规则书进行游戏。该游戏在国外其实十分成功，暴雪公司的电脑游戏《星际争霸》和《魔兽争霸》都曾受到了战锤40K和中古战锤的影响。战锤40K的背景大都是歌德式的科学幻想。




一个浓郁中世纪哥特风格的战斗僧侣；深受战后西方末世情节影响的混沌军团；充满北美黑人Hip-Hop和街头文化影响的绿皮兽人；像是奇幻设定中高雅精灵在未来投影的灵族；深受军迷和一战历史迷喜爱的帝国防卫军；还有向异形致敬的泰伦虫族以及充满东方色彩的钛帝国、《终结者》机械系列风格的死灵族。

## 马克思佩恩3

**预计跳票时间：2011年2月**




《马克思佩恩3》将展开一段故事的最新篇章。前作中主角目睹自己的妻女在家中被谋杀后，在纽约的黑夜为通过自己的手段来为自己的妻女复仇。为了麻痹自己，马克思佩恩同时沾染上了毒瘾，身体情况每况愈下。

这次的导游让人大跌眼镜，不但大腹便便，而且谢顶，还不算那连鬓络腮胡子。根据开发组的介绍，马克思佩恩甚至染上轻微毒瘾，经常服用止痛药。那么，马克思佩恩离开纽约警察局和纽约之后，到底发生了什么呢？很让人期待啊。

## 刺客信条3兄弟会

**预计跳票时间：2011年3月**



导游

传奇刺客Ezio

与圣殿骑士法则作斗争。

他必须进入罗马，与敌人展开战斗。

推翻暴君的统治需要的不仅仅是强壮，还需要有领导力。Ezio将指挥整个兄弟会协同自己进行战斗。只有齐心协力才能击败强大的敌人。游戏将带来前所未有的多人游戏模式，提供多种可选角色，每个角色都有自己专属的武器和刺杀技能。大家需要运用各自的技能配合杀敌。

## 孤岛危机2 预计跳票时间：2011年3月

新一代纳米装甲的大脑是一颗纳米科技生物芯片，由寄生血糖注射器和电解微堆栈提供动力，每秒可执行15亿个指令，外部则使用了强大的钽-态合金骨骼，以及抗辐射陶瓷表层和动态法拉第网格，拥有一流的电磁屏蔽能力，而逆向电流热交换器可以在极端环境中保证适当的内部温度、湿度。

长得像高达机器人一样的外星人，有很大的摧毁能力，能够很好的保护游客的旅途安全。






PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

## 暗黑破坏神3 预计跳票时间：今年年底

《暗黑破坏神3》将像前作一样是一款动作角色扮演游戏。虽然《暗黑破坏神3》会保留很多原版的游戏特点，但它将着重在合作和小组配合上。《暗黑破坏神3》的专有引擎将使用Havok物理引擎来显示，玩家可损坏游戏环境。

而在游戏的一些最基础的方面，暴雪也做了很大的改进，其实当玩家拿到这款游戏，甚至可以把他当作一部新的游戏来玩，而不是纯粹的暗黑破坏神系列续作。


导游 恶魔猎手

她非常残忍，非常暴躁。我们希望在这个角色身上塑造双重黑暗。让他成为真正的恶魔。

## 星际争霸2：虫群之心 预计跳票时间：2011年7月

这部《虫群之心》将会是星际争霸2的第一部资料片。目前已知游戏的种族将承袭前作的人类、虫族与神族，前作大部分的建筑物与生产战斗单位都将会再次登场，并赋予强化改良与新能力。同时也会加入众多新单位，包括人类的喷射飞行兵Reaper，神族的巨大机器人Colossus、具备种装甲与强大护盾的Immortal…等等。


导游 喷射飞行兵Reaper

一个人类的战士，刚刚使用刚刚完成研究的兵器，为你的这次旅游进行开路，但是一旦遇到高级兵种，还是逃命为好。

## 鬼泣5 预计跳票时间：2011年10月

暴力依旧，只是男主角形象大变样。《鬼泣5》中的但丁是我们系列中所见过的最年轻的一位角色，比《鬼泣3》中的但丁还要年轻。这还不是最重要的，重要的是鬼泣系列的粉丝们都表示对此《鬼泣5》中的但丁形象表示强烈不满。之前Capcom有发言人表示将让《鬼泣5》更符合西方玩家的口味，而日系游戏中一般男主角最大的特点就是都看起来白白净净的，所以Capcom痛下决心将但丁形象大变样，不过很多西方玩家粉丝们对此并不买账。



导游 但丁

也许你会喜欢《鬼泣5》新版帅气但丁，也许会讨厌这个黑发小P青年。不管咋样，你该知道Ninja Theory的原计划中并没有打算更改但丁形象。

## 魔法门之英雄无敌6 预计跳票时间：2011年2月

本作的风格将接近冰与火之歌、罗马和都铎王朝，可能在剧情上还会沿用一些莎士比亚的著名悲剧，狮鹫家族作为神圣帝国的公国，其大公Pavel死后，他的5个子嗣分别代表了一个势力，并且通过各自的势力来争夺公国的继承权利。


导游 大公Pavel

一个在长老战争中死去的传奇天使长首领复活了，他密谋以准备抵抗恶魔的入侵为借口，在摧毁他远古的宿敌的同时控制亚山世界。只是他低估了狮鹫家族的人性力量。

## 电攻旅行社警示

**一旦发生跳票现象，恕不退还押金，购买本次线路的旅客请谨慎**




# GT赛车5 谁来拯救我的PS3?

## 黑暗时期的光明

大家还记得08年那段PS3最黑暗的时间吗？PS之父久多良木健下台，WII在销售榜上独占鳌头，PS3在榜单上连个“路人甲”的席位都占不到。平井一夫被赶鸭子上架，接手了把本钱败得差不多的PS3这个烂摊子。接下来的情况大家都知道，WII因为硬件技术的原因和之前过于猛烈的销售量导致市场饱和，而XBOX360在日本一向被认为是一个“舶来品”，PS3凭借着几款独占超大作，总算起死回生，在销售榜单上稳步爬到第一。



五盏红灯全灭，比赛开始


山内老师

## PS3不死！

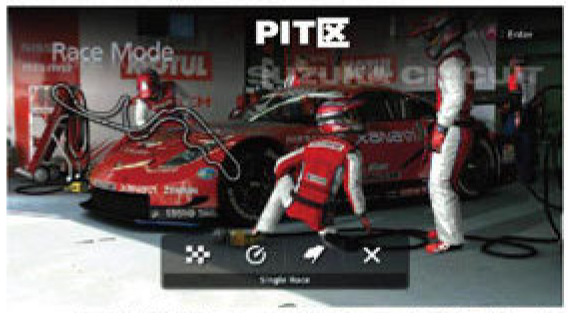


如果PS3当时死了，他还能笑得这么开心吗？

大家还会记得这样一款游戏吗？山内一典当时临危受命，扛起了保卫PS3的大旗，但随着《如龙4》、《白骑士物语》、《合金装备4》这些大作陆陆续续的发售。我们仍旧看到《GT赛车5》还是在跳票，山内一典大神带着他的制作组以每周一次的频率到处出差，大有把PS3预算推向赤字的倾向，此刻的山内老师是不是想起了《莎木》？也准备亲手为PS3盖上棺材。

## 秒杀其他赛车游戏

当然，这些日子《GT赛车5》总算是发售了，游戏的品质自然不用说。在画面方面，相较GT5序章没有太大改进，对我个人来说足够好了。值得一提的是：全新的轮胎烟雾效果极其给力，而且增加了路面上的胎痕效果，这样的烟雾效果给漂移党更加淫荡的舞台去演绎漂移的魅力！不过轮胎烟雾会导致马赛克的感觉，希望以后能出个补丁搞定这个！



PIT区

驾驶模拟方面，相较于GT5序章来说：绝绝对对地大改进！将GT5 DEMO（370z time trial）中细腻的车辆重心变化及悬挂方面的细微变化与全新的轮胎物理结合，无论是前驱车还是后驱车，入弯过弯出弯的姿态都恰到好处地将其特性丰富地表现了出来。相较GT5P的物理，细腻了很多、真实了很多。



完美的赛道


从PIT出发

一款以娱乐型为主的赛车模拟游戏，不要去和专业的赛车游戏相比，这样就能够体验到正式版《GT5赛车》给我如此震撼的驾驶模拟享受时，我只能说为GT FANS们开心！山岳考验赛车场，拉古纳塞卡，马德里，罗马，筑波赛车场，铃鹿赛车场，纽博格林赛道等这些完全模拟现实的赛道，使得玩家足不出户就能体验专业赛车带来的乐趣。

## 电玫百科 GT赛车

《GT赛车》（Gran Turismo)是日本Polyphony Digital公司开发的一系列赛车游戏，可在索尼的PS、PS2、PSP和PS3游戏机执行，游戏的出品人为山内一典。山内一典制作第一代GT原来只是为了兴趣，但想不到那些与众不同的模式吸引众多玩家，成为最热门的赛车游戏，然后在数年的时间内推出了几作。

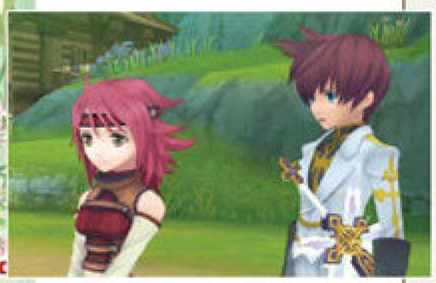


## 圣恩传说F Tales of Graces F

游戏平台：PS3　游戏类型：角色扮演
游戏人数：1-4人　开发厂商：NBGI
发售日期：2010.12.2　推 荐 度：★★★★




Wii上首款传说系列正统作品《圣恩传说》，加强移植登陆高清主机PS3，改进的系统、未来篇剧情的加入、画面提升的享受，带来更深刻的动人传说。

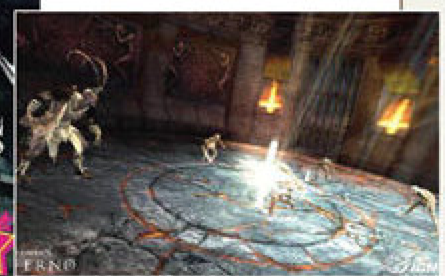


## 但丁地狱 Dante's Inferno

游戏平台：PS3　游戏类型：角色扮演
游戏人数：1人　开发厂商：EA
发售日期：2011.02.05　推 荐 度：★★★★




EA的《但丁地狱》根据但丁的经典著作《神曲》改编，本作将会带领玩家进入但丁笔下著名的九层地狱进行一场史诗般的冒险。其画面效果直逼《战神》。



## 永恒终焉 End Of Eternity

游戏平台：PS3、XBOX360　游戏类型：角色扮演
游戏人数：1人　开发厂商：tri-Ace
发售日期：2011.1.28　推 荐 度：★★★★




《永恒终焉》是款由tri-Ace与SEGA合作开发的原创角色扮演游戏新作，玩家将展开以枪战为主、独特风格的战斗。

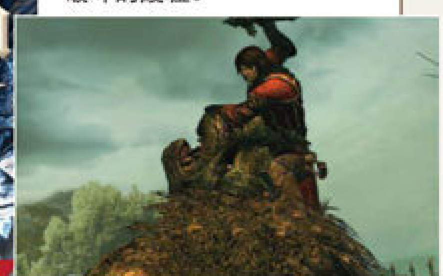


## 恶魔城：黑暗领主 Castlevania: Lords of Shadow

游戏平台：PS3、XBOX360　游戏类型：动作
游戏人数：1人　开发厂商：Konami
发售日期：2010.10.05　推 荐 度：★★★★




本作故事以中世纪美丽的南部欧洲为舞台，主角为了寻求谋杀、牺牲和背叛的真正含义而踏上征途。游戏场景有堆满积雪的山脉，哥特式的城堡还有被黑暗力量破坏的废墟。



## 皇家骑士团

游戏平台：PSP　游戏类型：SRPG
游戏人数：1人　开发厂商：Square enix
发售日期：2010.11.11　推 荐 度：★★★★




游戏中高低差场地和根据速度而决定行动的顺序系统，再加上浓厚的世界设定与故事成为玩家难舍难离的作品。

## 双重国度：漆黑的魔导士

游戏平台：NDS　游戏类型：角色扮演
游戏人数：1人　开发厂商：Level-5
发售日期：2010.12.9　推 荐 度：★★★★




游戏是以“人与人之间的心灵交流”为主题的奇幻角色扮演游戏，故事叙述少年奥利巴来到异世界“第二国度”展开冒险旅程。游戏请到宫崎骏所率领的吉卜力工作室担任动画制作，知名音乐家久石让担任配乐。



# 小身材大味道

## 宝石迷阵 BEJEWELED 3 各种隐藏模式及徽章开启方式

| 综合评分 | 画面 | 7 | 音效 | 8.5 | 创新性 | 7 | 游戏性 | 9.5 | 适应性 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8. | 适宜人群 | 小游戏及祖玛沉迷者 | | | | | | | | |

**综合评价**

这是一个只有90多MB大小的游戏，其游戏方式之简单可能让很多人觉得玩这个游戏是个耻辱，但当你真正去玩了这个游戏，你就会被它深深的吸引，不知不觉的花了不少的时间在这个游戏上面。

## 简单轻松的基本游戏方式

在进入游戏后，玩家会看到4种已经打开和4种还没有打开的游戏模式，刚刚接触这个游戏的玩家可以先选择经典模式进行游戏，熟悉之后再进行另外三种游戏模式。其实，游戏的规则很简单，玩家必须移动一颗宝石，并保证这颗宝石能够与另外至少两颗同颜色的宝石相连接，这样就能够消除这相连接的三颗宝石。



在消除的宝石上面的宝石会根据重力原则向下掉落，而缺少的宝石会由系统随机颜色补充。玩家要尽可能的多连接宝石或者能够达成更多的连击数以获得更多的分数，还要避免游戏因为没有宝石可以移动到消除的位置致使游戏Game over。

### 特殊宝石

在游戏中玩家如果组成4颗同样颜色的宝石连成一线，那么就会得到一颗炸弹宝石，再次引爆则会消除3*3区域的宝石。


引爆炸弹宝石

而当玩家组成了T型或者L型的同色宝石后，会得到一颗闪电宝石，当之后玩家引爆闪电宝石，会在闪电宝石所在的横条和竖条分别引发闪电，消除一整行的所有宝石。


引爆闪电宝石

在玩家组成了5颗相同颜色的宝石并连成一线后，就会出现一颗超级能量宝石，玩家只要在之后的游戏中点击这颗宝石，并再点击其旁边的任意一颗宝石，就将会引爆此时所有后者颜色的宝石。


引爆超级能量宝石

## 耐玩的游戏模式

### 经典模式

游戏中最普通的游戏模式，就是根据游戏规……在达到一定分数后进入……组合。在这个模式中，……合成比率来限制玩家，……over，可以说，这是游……

相关成就：宝石匠：在经典模式的一局游戏中获得超过100000分。难度：★

### 禅意模式

一种经典模式的延伸，极大的提高了宝石的合成比率来让玩家可以无限将这个游戏进行下去。看似这是个十分鸡肋的设定，但它可以通过玩家的控制呼吸、音乐和潜意识来对玩家进行意志上的提高，而且根据玩家所选择的选项，这个模式可以通过各种改变对自信、减肥、学习等多方面的意志力进行训练。



可以设置各种潜意识训练

### 闪电模式

一开始的4种模式中最困难的模式，玩家在消掉宝石的同时，系统会根据概率落下时间宝石（这个概率真的有点小）。玩家必须尽快消掉时间宝石，以获得宝石上所标注的时间，但要注意，这个时间不是立即加到现有的时间条上，而是存储在旁边，等现有时间条读完之后，立即生成新的时间条，此时场面上现有的


尽可能快的获得时间宝石



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

时间宝石全部变成炸弹宝石。

值得一提的是，当游戏结束时（也就是时间条读完，而存储时间条中没有时间），会进入“最后的疯狂”模式：游戏会自动引爆所有的炸弹宝石和闪电宝石，直到最后掉下的宝石无法再消掉其他宝石后，游戏真正结束。“最后的疯狂”中所获得的分数也将计入游戏的总分。

相关成就：终极疯狂：闪电模式的“最后的狂欢”中赢得20000分。难度：★★★★★

百万伏高压：在闪电模式中获得100000分。难度：★★★★

## 任务模式

将所有模式集合在一起并以收集完成一件宝物为目的的游戏形式，很适合有收集癖的玩家，每个宝物一共有8个宝石组成，而整个模式一共需要完成5件宝物，也就是拥有各式各样40种任务，难度根据游戏的深入会不断增加。



## 牌局模式

经典模式到达第五关卡后开启。玩家根据颜色来组成牌组，每种颜色都是扑克牌中的一种花色，在完成5组宝石消除后，根据玩家消除的宝石来确定牌型，并获得相应的分数。越组成困难的牌型分数越多。此模式下的思路很重要，玩家必须在很多时候放弃组成中段分数的牌组，而去消去一些场面上很少的宝石，使得自己能够在之后的游戏中获得“同花”或者“四条”这样的高分牌组。







在游戏进行过程中，游戏会慢慢的将最简单的牌组分数变成骷髅，这时玩家不能组成这样的牌组，否则会进入硬币模式，如果抛出的硬币为骷髅面，则游戏将结束，进入玩家的算分阶段。

相关成就：下注：在牌局模式中获得100000分。难度：★★★

赌徒：在牌局模式中完成10次同花。难度：★★

## 蝴蝶模式




禅意模式到达第五关卡后开启。在这个模式中，玩家每行动一步后都会在最下层生成1到3个蝴蝶，并且原有的蝴蝶会向上爬一格，玩家必须要在蝴蝶被最上面的蜘蛛抓住之前消除蝴蝶。这个模式的关键在于不要只关注于如何消除蝴蝶，要记得蝴蝶也是遵从重力原则，先消掉他下面的宝石来延缓时间等待更好的时机来解救蝴蝶。




相关成就：蝴蝶君主：在蝴蝶模式中获得100000分。难度：★★

蝴蝶幸运：一步获得4只蝴蝶。难度：★★★

## 冰风暴模式

闪电模式达到100000分后开启。在游戏的进行过程中，会有冰柱升起，玩家可以通过横向消除宝石，稍稍减低3颗宝石所在纵列升起的冰柱，而通过竖向消除宝石则可以完全消除所在纵列的冰柱。玩家要确保冰柱在第一次到达顶端以后尽快被消除，否则当冰柱再次来到顶端，游戏就将结束。




这个模式的关键就是先消除横向的宝石来赚取时间和分数，到实在危机的时刻再用竖向的宝石来消除整根冰柱，如何更好的囤积简单的一步完成竖向宝石是这个模式的关键。

相关成就：冰川探索者：冰风暴模式中获得100000分。难度：★★★

破冰英雄：在冰风暴模式中制造5冰柱连击。难度：★★★

## 钻石矿模式

完全发现任务模式的第一件宝物后开启。玩家在进入这个模式后会看到屏幕上只有一半的宝石，而另一半是用泥土和金币填充的，玩家需要消除底层的宝石来挖掘下面的宝物和宝石，并在游戏时间条读完前消除掉上层一定的高度，以获得更多的30秒游戏时间。




相关成就：钻石主人：在钻石矿模式中获得10000分。难度：★★

宝物猎人：在钻石矿模式中收集5件宝物。难度：★★

## 高难度徽章达成

这些徽章获得难度都极其变态，有些可以说是缘分占着更加多的部分，有时候你死命想做出这个结果就是打不出这个徽章，但你忽然接了个电话，鼠标瞎点了两下，系统突然弹出你获得了这个徽章。所以，至今小编我也只获得了其中的3个。

**英雄的拥抱：完成所有任务模式**

只要肯花时间，这个徽章还是蛮好拿到的，虽然任务模式中有几关还是蛮难的，但在机缘巧合之下还是可以完成的。

**歼灭者：匹配两个超级能量宝石**

听天由命。

**超级新星：制造一颗超新星宝石**

组成一个6个同样颜色连成一排的，真的很难很难，但小编我完成了，要说怎么完成的，请参照上条。

**高度之王：在经典模式中达到第10天**

还算简单的一个徽章，多考虑几步和多想想宝石掉落的位置，就能达成。

**顶级秘密：在全部秘密游戏中赢得高分**

一个很杀时间的徽章，只要玩得多，这个徽章一定可以拿到。





# true tears

# 真实之泪 重制版

# 五女一男的纠结恋歌

| 综合评分 | 剧情 | 设定 | 画风 | 细节 | 系统 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6.5 | 7.5 | 7.9 | 8 | 6 |

**适宜人群** 各种希望打发时间的人士，女性向游戏爱好者，养成类游戏爱好者

**综合评价**

总体而言，作为爱情养成类的游戏，本作从画面、人设、游戏的规则等来看都是不错的作品。但是如果剧情能够再丰富一些的话，应该能够吸引更多的玩家。当然，如果作为在工作闲暇时打发时间的游戏可能更合适一些。

虽然本作有同名的动画，不过似乎与本作的关联并不大。根据吾辈的经验，这是一个很纠结很蛋疼剧情很老套的，类似于后宫的故事。在很久很久以前有一个正太什么的，快要高中毕业了。然后呢，他身边有很多很多软妹子……然后就是男主角与软妹子之间不可分割的那啥关系了。能够走的路线有很多，一共五位女主角，每位都走一遍也是一件很耗大的工程了，更别说可能有的隐藏结局什么的了。当然，也不排除GAME OVER这种让人心碎的结局。



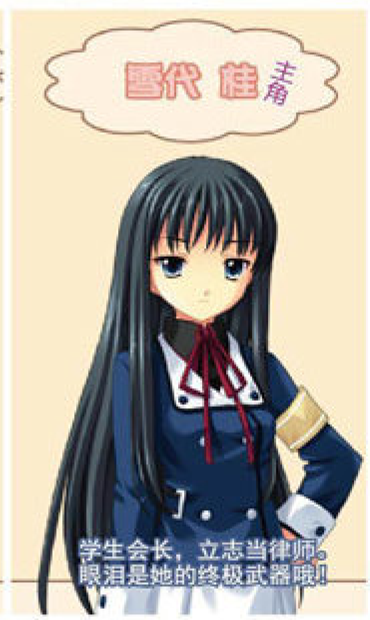

## 人物列表















## 初上手体验

在刚拿到玩这款游戏的时候，吾辈真是深感无力。作为一款养成类游戏，这剧情也为免太老套了。后宫什么的，非常让人想掀桌，但是在玩的过程中还是看到了些许亮点。比如说画风不错啦，音乐也很清新，而且游戏路线也算是比较自由的。

第一，规则的设定还是有些意思的。规则设定与本作的名字有一定的关联。真实之泪，即是女主角们的眼泪。当妹子们眼泪到了一定数目时，你就惨大发了，妹子可是会不理你的啊。简而言之，本作的目的就是为妹子擦干眼泪！在游戏设定的半年时间里，玩家需要在每一周的7天里选择三天。选择的列表上也很清楚地标有“妹子出没”的图示，推荐各位玩家优先考虑妹子出没日，当然，也可以选择自己喜欢的妹子啦。

当然最重要的还是重要事件的出现，如果这时候选择重要事件的话，系统会强制性选择，如此一来妹子儿的眼泪数就会增加2格。当眼泪到了极限的时候，各位，你们在妹子心目中的形象可就彻底被破坏了！

第二，画风还是很清新美好的。有养成类的特色，背景人设都是不错的欣赏对象。人物个性单从画面上就能很容易的知道。这也方便了玩家在游戏时，对选项的选择。

第三，本作给了玩家神奇的后悔药。当不小心选错选项的时候，调出quick menu，其中就有回到前一次选项的设置。这样的话就不怕惹哭妹子儿了~当然也可以利用这一点，收集CG的图片。毕竟妹子儿是这部游戏的重点啊。

第四，这部游戏的提示非常的明显，而且基本是用不着多动啥脑筋，轻轻松松看着妹子就能过的。声优们也是非常卖力，不过妹子多了会不会审美疲劳这就又是一个问题了。

第五，还是要说到学园祭，体育节……之类的节日设定。这些时候呢，主角们的装束都会有所改变，而且也是和女主角们搭讪的好时机哦。

第六，这款游戏的对话选项做的也是有些内涵的。三个选项分别都会按照不同的标准设定，当然最好的选择就会减少眼泪数目，而且也并不是每次减一颗这样无趣。要知道女孩子的心思可是很复杂的，讨好成功的话一次性减去三到四颗也是OK的。比方说，眼镜娘喜欢八卦，文学，容易害羞。那就在选择的时候尽量选择相应的八卦内容去满足她的好奇心会更好。



猥琐的选项啊…




## 游戏，就是要插曲不断，悲剧不断

通关方面，由于吾辈只打了一次通关，所以很遗憾的没有找到隐藏BOSS，井上只园大人。而且这个一次真的是血泪交加。本作的小麻烦还是很多的，几乎让吾辈是应接不暇。相信各位玩家也一定会遇到。当你在很快乐的觉得“妹子们的眼泪都被擦干了！我可真是天才！”的时候突然会出现五个重要事件，而你最多只能选择三个。这就意味着起码有两位妹子的眼泪要稀里哗啦了……

而且，系统在给你一些小插曲的同时，有时候还会重重地敲你一闷棍。吾辈最深有体会的就是在琉衣那一关，先是减去了一滴眼泪，随机又因为戳中她的弱点，反而增加了4滴眼泪…这是何等的一种杯具啊。不过吾辈之前也说了，本作所给予的时间是半年。所以玩家们也不必特别担心，有的是时间修复和妹子们的感情。


人妻不解释!



## 最后还是要提缺点的



小小的缺憾，本作不能用Ctrl键快进，这不知算不算是一个小遗憾。虽然游戏本身带有可以快速掠过以及自动播放的选项，但是如果Ctrl键的存在还是会方便不少。最重要的一个硬伤还是本作的剧情，虽然庞大的后宫群，精美的人设稍稍掩盖了一些剧情老套的问题。但是这毕竟是爱情养成游戏，有新意固然好，但如果只是换汤不换药，那就只能注定是不能改变的伤疤了。在游戏中的某些对话选项也似乎没有特别好的考虑女主角的性格，会让人有些抓不着头脑，虽然说能够重复选择后找到最合适，但是这也似乎让游戏逊色了许多。

# ODDWORLD STRANGER'S WRATH

# 抓歹徒拿赏金 奇异世界：怪客的愤怒



| 综合评分 | 画面 7.5 | 剧情 8 | 操作 7 | 系统 7.5 | 游戏性 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7.6 | 适宜人群 | 擅长动作游戏的射击爱好者 | | | |



**综合评价**

《奇异世界：怪客的愤怒》是一款有趣的作品，该作将第三人称动作冒险和第一人称射击游戏相结合，并独创了活体子弹这种颇具策略色彩的武器。另外，上手难度适中、剧情紧凑都是该作的优点。当然，这款游戏也并非尽善尽美，特别是在镜头控制方面，视角杂乱、镜头乱转的情况会让人极不耐烦。另外，该作的装备升级体系也有待完善。但总的来说，游戏还是非常值得体验的。

## WANTED

对只玩单机游戏的玩家而言，《奇异世界：怪客的愤怒（Oddworld：Stranger's Wrath）》无疑是一款新颖、独特的游戏，事实上，这部作品早在几年前就登陆XBOX了，并且还是系列游戏《奇异世界》的第四作。说到《奇异世界》，这个游戏系列的最大特色便是结合了第一人称射击与第三人称动作冒险的玩法。因为风格独特，在当年推出的时候还获得了不错的风评。

在单机版《奇异世界：怪客的愤怒》中，玩家的身份是人称怪客的赏金猎人。你的使命就是沿途收拾恶棍，赚取巨额赏金。



制服敌人验明正身

DEAD OR ALIVE




游戏操作一览

## 两种玩法 趣味结合

虽然游戏中的人物都是些长相怪异的外星物种，譬如状如母鸡的镇民、形似蛤蟆的恶棍等等，但是游戏画面风格，却极具美国西部的特色。而当你身处敌人的火力网，看到火枪、喷子等武器击碎玻璃，并在建筑物上留下一串洞眼时，仿佛置身于西部枪战场景的感觉就更加浓烈了。《奇异世界：怪客的愤怒》给人的印像姑且说这么多，提到操作，这款游戏得从两个角度来看，即第三人称冒险模式和第一人称射击模式。



切换至第三人称冒险模式攀爬绳索



第一人称射击模式中，弩弓的准星还是比较大的

第三人称冒险模式和第一人称射击模式的切换按钮是键盘上的C键。当角色处于第三人称模式的时候，可以执行攀索、搏击等极具技巧色彩的操作，而如果你想使用弩枪，就得切换入第一人称射击视角。需要注意的是，该作的第三人称冒险模式采用的并不是追背视角，只要鼠标稍有晃动，整个镜头就会别扭地颠簸起来。相对而言，游戏的第一人称视角就舒服得多。在战斗中常用C键切换到最佳模式，就是这款游戏的关键玩法之一。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


使用弩弓给予敌人致命打击



用I键打开任务信息后，
可以获悉当前任务的报酬和行动建议

## 特定动作解析

另外，主角怪客还有一些比较有趣的特定动作，包括奔跑、疗伤和二段跳跃等。

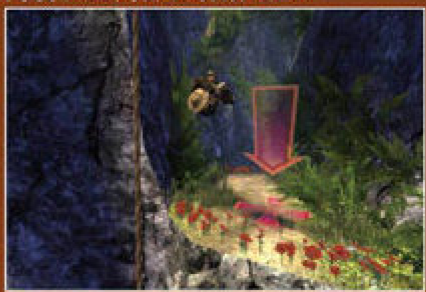
**奔跑：** 当怪客奔跑出一段距离后，会采用手脚并用的方式加快前进速度，在这一状态下的起跳高度和距离会有所提高。另外，在全速跑的状态下撞上敌人，可以把敌人直接撞晕（如果撞上普通镇民，对方还会掉钱）。



**疗伤：** 当怪客在游戏中受伤后，可以按E键将角色的精力（Stamina）转化为生命（Health）。使用这一招的时候，怪客会做出拍打身体的动作，以此抖落扎在身上的武器。



**二段跳跃：** 使用这一招的方式就是在角色起跳，并达到跳跃最高点前再按一次跳跃键，怪客在二段跳跃时会作出空中翻滚动作，同时跳跃高度和距离都会有所增加。



二段跳跃主要用来应付那些远距离的沟壑，有趣的是，会对怪客造成致命伤害的悬崖并不多，即便跳跃失败，也只是让怪客在地上趴一会而已，所以，放心跳吧。

# 活体弹药是一大亮点

除了两种各有妙处的视角模式和各种有趣的操作键外，《奇异世界：怪客的愤怒》最大的亮点便是活体弹药的设定。怪客装备在弩枪上的弹药并不是传统武器，而是像松鼠、臭鼬、蜘蛛这类的小动物。这些弹药的作用也各不相同，有些只是起到诱敌的作用，而有些弹药则可以用来制服敌人。根据战况搭配使用弹药，便是制胜关键所在。

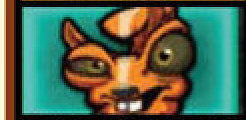


**TIPS** 在游戏中生擒敌人会获得更丰厚的回报。

## 弹药使用指南

游戏中，可供怪客搭配使用的弹药共有八种，而且其中的大部分弹药还能通过升级来增大弹药容量和威力。

**松鼠（Chippunk）**



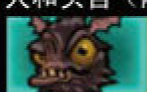
发射到地面上的松鼠会发出巨大的噪音，以此诱使敌人接近。

**四脚蜘蛛（Bolamites）**



击中敌人后会产生具有捆绑的作用绳索，普通敌人挨上这一击会立刻变成躺在地上挪动不休的粽子，这时，你就可以上前收服他们了。需要注意的是，四脚蜘蛛带来的捆绑效果是有时间限制的，另外这一武器无法制服强悍的敌人和头目（刚被蛛网缠上，就会立刻挣脱）。

**炸弹蝙蝠（Boombats）**



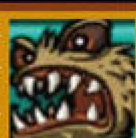
这个弹药的投掷效果有点类似手雷，主要用来对付藏在高空掩体内的敌人。

**黄蜂（Stingbees）**



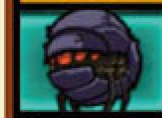
一梭便有30发的高速射击弹药，如果你喜欢尽兴地扫射，就将黄蜂安置在你的弩枪上吧。

**食肉虫（Fuzzles）**



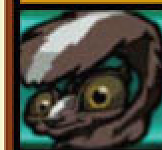
既可以直接投掷到敌人身上，也可以将其布置在敌人的必经之路上。被食肉虫攻击的敌人不仅会减少生命值，还会立刻进入抓狂状态。利用这一点，可以在面对头目时为角色争取到更多的喘息时间。

**铁甲虫（Thudslugs）**



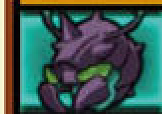
对敌人投掷这一武器，可以将其砸翻。从某种角度而言，铁甲虫是控制意义大于伤害意义的一类武器，特别是在对付那些无法用四脚蜘蛛捆缚的头目时，要想活抓强悍的头目怪，不妨使用铁甲虫组合。

**臭鼬（Stunks）**



对敌人投出后，其散发的臭气足以令作用范围内的敌人瘫痪（呕吐、晕眩）个数秒，为你争取到收服敌人的机会。

**放电虫（Zappflies）**



游戏中唯一一种子弹无限的弹药。需要注意的是，虽然放电虫一次装弹量能达到8发（每用掉1发子弹还会自动填充），这里还是建议8发齐满时再使用。因为只有这样，放电虫才能完成充电，这时击向敌人就带有晕眩效果。配合上铁甲虫，可以把头目怪打到找不到北的地步。另外，放电虫还是开启游戏中的电器机关、打爆油桶的重要道具。

## 弹药获得方式

这里也顺便一提弹药的获得途径。游戏中的弹药，有三种获得方式。其一是在野外捕捉（用放电虫击晕后就能捡拾），其二是在城镇商店内购买，最后一种获得途径则是打开游戏中的弹药箱。事实上，游荡在野外的活体弹药非常多，只要你肯花点时间寻找就可以确保自己始终拥有充足的弹药，着实没有必要去商店买。

# 打击罪犯的终点站

身为赏金猎人，辛辛苦苦打击罪犯的最好回报，无疑是厚厚的一沓钞票了。但要是能打得巧，赚得轻松岂不是更两全其美。最后也特别说一下游戏里的几个小技巧。

在游戏进行中，画面左下角会出现地图雷达，熟知雷达显示的内容会对你的冒险带来帮助。这里特别要注意的是，雷达中显示的白点，往往和剧情发展有关，而黄点则代表敌对目标。另外，如果当敌对目标发现并试图攻击你的时候，黄点会进而转变成红点。发现这一变化，你可以适当改变自己的隐藏位置，避免遭到群殴。


敌人过多，火力过强时一定要先隐蔽

玩家每完成一个悬赏任务，都需要回到城镇领取赏金、购买物资（商店出售的物品不尽相同，一旦错过可是后悔莫及的）和接受新的悬赏。而当一个城市的悬赏领完后，就说明主角怪客得前往新城市了。



# 你是否还怀念那时的洛克人？

# A.R.E.S 灭绝备忘录

EXTINCTION AGENDA

A.R.E.S：灭绝备忘录是微软2010游戏大赛的获奖作品。可以说是一部完全向洛克人致敬的作品，不仅其中设定的形象以经济战斗的方式以及手感，就连最终头目前那段长长的通道都可谓如此一致，而游戏的难度也不低。喜欢洛克人或者横版闯关的朋友可是一定要尝试一下哦，另外本作强烈推荐使用XBOX手柄来玩，其制作的震动感染那个战斗爽快度激增。

| 综合评分 | 画面 | 剧情 | 操作 | 系统 | 游戏性 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7.5 | 8 | 7 | 8 | 8 | 7 |

适宜人群：喜欢动作射击游戏以及挑战动作难度的玩家。



**综合评价**

这样的机器人造型、这样的射击手感、这样的机械敌人，活脱脱就是洛克人的翻版，而且难度也不算低。喜欢这样风格动作游戏的朋友可千万不要错过了

## 操作界面




**1.能量**：也就是我们平时所说的血量，受到攻击就会减少，归零则会死亡。在游戏里可以利用修理器来补充。

**2.必杀槽**：随着攻击敌人可以不断增加，当满的时候就可以使用必杀，必杀使用时全身无敌，并且全屏攻击。




**3.机械零件**：击破敌人后便会得到这些资源，类似于钱一样的东西，你可以在菜单里合成消耗品以及进行武器升级。




**4.维修器**：使用后直接可以恢复一定的能量槽，相当实用的消耗品。需要合成获得，平时备着一点以备不时之需。

**5.武器**：游戏中可以进行各类武器的切换使用，不过首先你要在流程中获得此武器。武器是可以升级的，不过需要注意每件武器是分别升级的，所以优先选择擅长的武器吧。




**6.攻击消耗品**：这些消耗品在取得后也是需要之后制作增加数量的，除了攻击用途外也是诸多破除陷阱的关键。

## 零件获取

游戏中有各种方法可以获得零件，除了最常规的击破敌人外，还有一些特殊的事件、隐藏物品取得等等。而有了大量的零件后其好处自然不言自明。而另一点，因为本游戏的设定，只要走开一段距离敌人便会再次刷新，所以只要你有耐心就可以获得无限的零件。不过需要注意的是，如果你没有经过储存点，或者关卡选择就被击破的话，那些零件是不会保留的。



## 制作系统

获得大量零件后其作用自然就是使用了，游戏中使用这些零件的方法有很多，制作消耗品和枪械的升级都是不错的选择，需要注意的是每项物品制作或者升级都需要消耗一定的零件，而使用后是不可逆转的，所以善加规划自己的升级路线吧。




究竟是制作消耗品以得到更完善的补给还是升级枪械火力呢？

## 消耗品

除了必备的修理器外你还可以制作榴弹和电磁榴弹，这两样物品除了一些关卡需求外还有许多变通的招式可用。



消耗品除了制作以外还可以进行升级以取得更大的力量。

## 特殊物品

这些特殊物品通常都放置在比较难获得的地方，你必须要擅于寻找，并通过一些特殊的操作才可以得到，但是获得到会有相当不错的能力提升。




## 目标数据

这个是在取得“DATA CUBE”后会不断扩充的资料库，在这里你可以得到敌人的具体描述和资料以及其血量，可以让你更好的针对敌人发动攻击。而另一些特别的数据则可以让你获得一些能力上的增益，让你更为善战。




## 巨大魄力的BOSS战

每一个关卡最后的保留节目自然就是BOSS战了，BOSS战的难度不低，而且其攻击形式也千变万化，不过因为本游戏的设定让其还不至于像洛克人那般对于这些战斗感到无解。









## 关卡选择

老实说本作的难度虽然不比洛克人，但还是蛮高的，在第二关开始你就可以得到关卡选择的能力。让你重新进入这一关开始战斗，这个不仅可以让你挑战更高的战斗评价也让你能够更加安心的赚取零件，进行武器升级。在获得你想要的零件数量后再次选择其他关卡便可以保存当前的零件数量以及提升的物品级别。所以实在打不过去就回到以前的关卡升级物品之后再尝试挑战吧。



完美防御：当敌人即将攻击到你之前的一瞬按空格键格挡，可以瞬间补满审判槽。




# 戴斯班克全支线攻略

# 内裤战士的大冒险

## 渔夫任务

### 任务＃01丢失的钓鱼箱

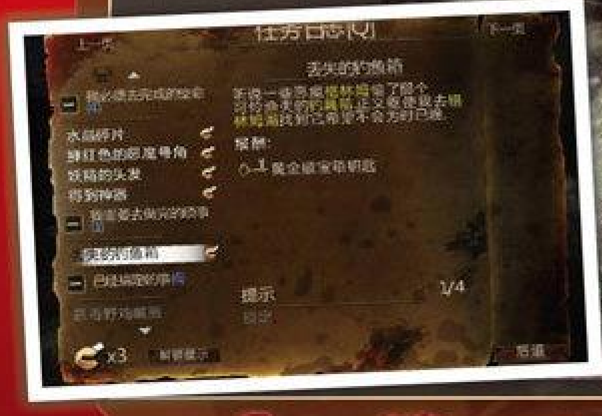
**The Lost Tacklebox**

接到主线任务后从左边打开的大门出去，很快就接到了我们的第一个支线任务，帮助渔夫鲍勃(Bob the Fisherman)找回他被偷的钓鱼箱。在格林姆湖(Greem Lake)东边的一个栈桥上很容易就能找到钓鱼箱，把它交还给渔夫后接到后续任务#02。




**任务奖励** 黄金宝箱钥匙(Gold Treasure Chest Key),用于开启全世界的黄金宝箱。







### 任务＃02钓上了一只格林姆

**Hooked on a Greem**




倒霉的渔夫发现钓鱼箱的鱼饵不见了，戴斯班克可不会放过任何一个伸张正义的机会，顺着格林姆湖畔的小路，击杀格林姆营地(Greem Camp)的小怪就会掉落鱼饵,收集到足够数量后交给渔夫，接到任务#03。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

## 任务＃03闻起来有些鱼腥味
### Something Smells Fishy



渔夫的最后一个请求，找到他被抢的冠军金枪鱼，前往格林姆湖西北方，先清理周围弓箭手小怪，会看到一个5级的格林姆勇士(Greem Champion)小Boss，击杀后获得任务物品。

**战斗要点** 头目的攻击力比较高，需要善加利用格挡(默认空格键)；当头目生命值较低时，会食用附近的紫色萝卜，一定要及时拔掉萝卜防止头目补血，审判武器雷霆践踏(Thunder Stomp)的晕眩效果对头目效果不错，推荐使用。

# 方尖碑系列任务

## 任务＃09勇气方尖碑
### Thongolith of Courage



在丢钱包的男子旁边可以接到方尖碑研究员的任务，请求戴斯班克帮助他读取两个方尖碑的数据，并给了主角一个方尖碑测量仪(Thongolith Instrument)。前往死亡花园东边的勇气方尖碑，在方尖碑上点一下鼠标左键，然后测量仪就会自动掉在地上开始数据读取。这时方尖碑会复活周围的黑暗武士，玩家需要等待一段时间同时击败黑暗武士，一段时间后会提示数据读取完成。

如果玩家不慎死亡，导致测量仪丢失的话，可以找研究员再拿一个。据研究员说，他买了一整箱的测量仪……完成任务后接到任务#10

## 任务＃10正义方尖碑
### Thongolith of Justice



刚刚接到这个任务时可以先放一下，目的地魔法森林(Enchanted Forest)需要游戏后期才能到达，测量方法与勇气方尖碑无异。路线是从普拉科马克小镇(Pluckmuckel)东北方出去，穿过被皮普蹂躏小镇(Pip Ravaged Town)往西走，踏上独角兽草原(Unicorn Meadow)再往南走就看到了。

# 孤儿任务

## 任务＃04老锣的邮包
### Bong's Pad



前往格林姆湖的路上有一个孤儿向主角求助，需要送一个包裹到普拉科马克小镇(Pluckmuckel)的药剂商人老锣(Bong)，现在还去不了那里，等做完恶魔女巫的主线任务才能到下一个城镇，交给药剂商店的老板即可。

## 任务＃05极品粘液
### Goo-riffic




孤儿小贩还用免费的药水诱惑主角，不过主角要给她带来15个粘液怪的滴剂，前往格林姆湖西北方的史莱姆泥沼(Slime Pits)，杀死小怪即可掉落。需要注意的是棕色的史莱姆死亡后会自爆，建议使用弓弩远程攻击。任务完成后接到任务#06。

## 任务＃06带血的孢子
### Blood on the Spores




孤儿小贩需要特殊的食人植物孢子，前往格林姆湖南边的另外一条支路来到死亡花园(Garden of Death)，将格林姆小怪引到食人植物附近杀死，就会掉落任务孢子。食人植物会远程减速和毒药，注意格挡和补血。完成后接到后续任务#07。

## 任务＃07给我眼珠
### Gimme Eyes



这次孤儿需要蜘蛛的眼珠来做药，沿着死亡花园往东方走，杀死任何小蜘蛛都会掉落眼珠，而且每次掉落8个眼珠，所以任务要求120个眼珠并不困难。



**注意** 路过死亡花园时你可能注意附近有三个幽灵守护着一个黄金宝箱。物理攻击和冰火属性攻击对幽灵的伤害极低，只有等中后期拿到自然属性(也是毒属性)的武器时才能对付幽灵。

完成这个任务后可以在孤儿处购买药水

## 任务＃08钱包被扒
### Pick Pocket





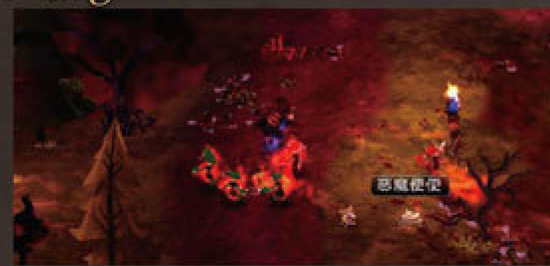

一个男子在死亡花园逃命时钱包被扒了，主角要找到他丢失的钱包，前往食人植物处，能看见中间有一个土堆，推荐使用火属性的武器消灭食人植物后点土堆即可找到钱包。

**任务奖励** 创伤挂件

# 鲍勃伍德系列任务

## 任务＃11恶魔便便
### Demon Dung






在鲍勃伍德的农场遇到农夫鲍勃伍德(Farmer Bobblewood)，他希望主角能带给他恶魔的便便来赢得农艺大赛的冠军。并给了玩家一个恶魔大号锤(Demon Poop Hammer)，玩家必须装备上这个锤子攻击恶魔营地(Demonic Camp)附近的恶魔，虽然锤子只有1点攻击力，但是能把恶魔的便便锤出来，任务完成后接到后续任务#12

## 任务＃12恶魔之水
### Demon Water







鲍勃伍德拿到恶魔便便之后很是高兴，当他还需要恶魔矿山里的恶魔之水浇灌樱桃树，要完成这个支线必须先做完恶魔女巫的主线任务，才能连通恶魔矿山(Demon Mines)前面的断桥，矿山门口的怪物全部有很高的火焰抗性，需要使用冰属性或者无属性的武器攻击。进入矿山后，在北边的一条支路可以拿到泉水。

**特别注意** 1.获得泉水的操作是在喷泉上按鼠标右键，打开任务物品栏，再在空桶上双击鼠标左键即可。

2.获得恶魔之水后持续减血，所以注意事先加满生命值，然后一路狂奔逃出恶魔矿山，出门后马上传送到鲍勃伍德的厕所交任务。

3.如果接任务后游戏人物没有给水桶，或者由于特殊原因没有拾取就退出了游戏，请在失物招领箱里看看。




## 任务＃13被迫送货
### Begrudging Delivery




刚走过大桥，姗迪就强迫主角帮他送货给小镇杂货店老板，其实这种送货任务是让玩家尽快熟悉重要的游戏人物位置，进入小镇即可找到杂货店。

交货后接到后续任务#14

## 任务＃14宅急送
### Rush Delivery




杂货店老板诺泽弗德(Nozzleford)收到包裹后表示他的送货员生病了，需要戴斯班克帮他送一个包裹给地厂商瑞奇卡宾(Rich Cabin)，瑞奇卡宾在普拉科马克镇东北角的富人小屋(Cabins For The Rich)里。这个人也有一系列的支线任务。



## 任务＃15被迫送货2
### Reluctant Delivery

另一个送货任务是送给斯坦肯夫妇，这个任务地点也处于游戏后期。需要先做主线打开通往东边的恶魔之门，在兽人小镇往南的一条支路上。

# 欧布里克系列任务

## 任务＃16迁就一位老英雄
### Humoring An Old Hero



主线任务中为主角修剑的老英雄欧布里克(Eubrick)提到了他有一些支线任务要给你，当你有空的时候和他直接对话即可，要选择“你说你好像有些支线任务要给我.”(You said you might have some Side Quests for me.)

## 任务＃17被遗忘的搭档
### The Forgotten Sidekick



欧布里克派他的搭档去了邪眼洞穴等他，不过老欧把这事完全给忘了，他想让主角把他的搭档叫回来，进入普拉科马克镇东部不远处的邪眼洞穴(Eyeball Cave)，捡到搭档的日志。原来搭档已经等了太久，活活饿死了。完成任务后接到后续任务#20。

## 任务＃18 墓碑递送
### A Grave Delivery



欧布里克想让主角帮他的墓碑送到闹鬼森林(Haunted Forest)的掘墓人(Gravedigger)，要去闹鬼森林需要主线任务打开通往东边的恶魔大门，再穿过哇嘎兽人营地(Camp Orqawanga)就能到达。掘墓人也有一系列支线任务。完成墓碑递送后触发后续任务#19。

## 任务＃19墓地生意
### Grave Business

掘墓人收到墓碑后会把收据发给你，只要带回给欧布里克即可。

## 任务＃20解决这些乌龟
### Finish Off the Turtles




过去欧布里克没有完成一项猎杀巨龟的工作，他希望主角能替他完成，这个任务游戏后期才能完成，需要从冯・普隆的城堡往东南方向走，在巨龟之湖(Turtle Lake)猎杀海龟,拿到内脏后接到后续任务#21。

## 任务21＃正义执照
### License to Just



欧布里克找到在多年前同远古食人魔勇士对战失利后，在逃跑的路上弄丢了官方授予英雄之证，希望戴斯班克能够帮他找回来。前往普拉科马克镇北部的垃圾场(The Dump)，在靠右下的位置能找到证书。触发任务#22。

## 任务22＃终焉
### Closure



老欧希望你能干掉他的最终Boss远古食人魔勇士(Ancient Ogre Champion)，前往找到英雄之证的垃圾场的北部—食人魔领地(Ogre Land)，就能碰到长的很有个性的17级Boss，虽然Boss名字很拉风，但是实力确实不济，三两下就能打翻在地。

# 镇长任务

## 任务＃23丢失的钥匙
### Recover the Lost Keys






主线任务找回丢失的装备后就可以在普拉科马克镇的镇长(The Mayor)处接到镇长任务，镇长的四把钥匙丢失了，希望戴斯班克能够找回来，前往小镇北部的垃圾场，可以看见闪着金光的土堆，清理小怪后点土堆3次即可挖出钥匙，每挖掘一次都会召唤出11级的怪物，需要小心应对。找齐4把钥匙后交给镇长得到后续任务#24

## 任务＃24回收101：罐头
### Recycling 101: Tin Cans




镇长为了谋求连任，希望戴斯班克帮助收集50个罐头垃圾，这种罐头遍布游戏全世界的各个角落，而且杀死一些怪物也会掉落罐头，玩家只要耐心探索地图不难收集。

# 失散的兄弟任务



## 任务＃25思念我的兄弟
### Miss My Brother



主角在小镇里遇到一个男子，希望主角能找到他的失散的兄弟，从小镇东门出去，沿着大路往北走，会来到被皮普蹂躏的村庄(Pip Ravaged Town)，这里的皮普巨人非常厉害，双手抱拳的攻击必然暴击，攻速也不慢，忽视格挡的话很有可能被秒。使用毒属性的武器对付这类怪物效果显著防御，但还是要格挡每一次攻击。皮普巨人有把宝物埋在土堆的习惯，所以在附近的一个土堆里能找到失散的兄弟瑞德迪里西斯(Red Delicious意为红苹果)



话音未落，一个皮普巨人从后面杀了过来，一拳把瑞德迪里西斯打成了骷髅，这个Boss等级17，攻击力很高，如果主角等级差的太多的话(Boss名字显示为红色)就赶快跑路吧，等修炼到等级接近再一决雌雄。杀死皮普Boss后带着兄弟的骸骨返回普拉科马克小镇交差。有后续任务#26。

## 任务#26向皮普复仇
### Revenge on the Pips





听闻兄弟惨遭毒手，悲愤交加的皮蓬艾伯(Pippen Apple)决心为兄弟报仇，他给了主角7个c4炸药希望能炸毁已经烧毁的房屋。来到之前被皮普蹂躏的村庄，在每个房子前点击左键即可安装炸药，然后马上离开防止被炸药波及。每炸毁一个房子都会召唤一个皮普巨人，小心应对。

**注意** 如果接到任务后游戏人物没有扔下C4炸药，可以到失物招领箱(The Lost and Found)找回。

# 格林姆清道夫

## 任务#27湖之女王
### Queen of the Lake






在小镇里的格林姆清道夫(Greem Exterminator)处会接到猎杀格林姆女王的系列任务，清道夫给了主角一个哨子用来吸引女王现身。先传送到格林姆湖旁边的史莱姆厕所，然后往东南方走几步就会看见一个类似石碑的交配魔石(Lake Mating Stone)，对着交配魔石按鼠标右键，然后打开物品栏双击鼠标左键选择哨子，然后就会召唤出15级的格林姆女王，这个Boss强度不大，注意格挡和补血就可以顺利杀死。击杀后拿到任务道具交给清道夫获得后续任务#28



## 任务#28闹鬼森林女王
### Queen of the Haunted Forest



任务解法和上面相同，任务地点在就在闹鬼森林(Haunted Forest)的东北角的僵尸格林姆营地(Zombie Greem Camp)里。需要做完主线，打开通往东边的门才能前往闹鬼森林。完成任务后接到最后的猎杀任务#29。

## 任务#29农场女王
### Queen of the Farmlands



最后的猎杀任务，任务地点在巨龟之湖(Turtle Lake)东南边的格林姆营地，同样找到农场交配魔石击杀女王即可。

# 瑞奇卡宾任务



## 任务#30负责清场
### Clear the Land

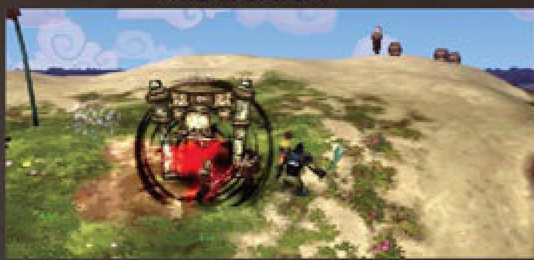


从送货任务#15会认识富人小屋(Cabins for the Rich)的地产商瑞奇卡宾(Rich Cabin)，他希望告诉主角他受到了附近闪烁者(Blinker)的骚扰，希望戴斯班克能帮助他清理这一地区让房产开发顺利进行。闪烁者会瞬移到主角身后进行攻击，这点比较烦人。推荐使用火属性武器配合旋风弯刀(Spinning Blade)的奥义审判技进行高效率的伤害输出。收集足够的闪烁者内脏后交任务可以获得后续#31。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

### 任务#31嘘..
### Shhhhhh



河对面邪恶修道院(Evil monastery)的灾厄丧钟日复一日的声音让瑞奇卡宾很是恼怒，害怕影响到房地产的销售。前往河对面的修道院，多次攻击丧钟即可。其间每次攻击都会召唤出一批恶僧，使用火属性群体攻击可以快速消灭僧人，反复几次即可破坏丧钟。完成后接到后续任务#32。

### 任务#32附魔木料
### Enchanted Wood




瑞奇卡宾需要魔法森林(Enchanted Forest)里的附魔木料，任务地点魔法森林的魔法伐木工棚(Enchanted Logging Camp)在游戏后期才能进入，可以配合讲话树任务一起完成，刚刚接到这个任务时不必着急去做。后续任务为#33

### 任务#33沼泽地的驴子
### Swamp Donkeys




瑞奇卡宾希望把沼泽地用作高尔夫球场，当然沼地的驴子是不会答应的，所以就轮到戴斯班克出场了。沼地就在瑞奇卡宾的东南方向，进去杀掉驴子，拿到足够的内脏作为证明。完成后接到瑞奇卡宾最后的任务#34。

### 任务#34后九洞
### The Back Nine



高尔夫球场当然离不开球杆，瑞奇卡宾想让主角帮忙插好旗杆。前往沼泽，球洞遍布整个沼泽，耐心寻找不难找全，在球洞上点左键即可自动插上旗杆。每插好一个旗杆都会召唤一批沼地驴，但对高等级的主角没什么威胁。

### 任务#37幽魂水晶
### Haunted Crystal

在闹鬼森林东南方也会遇到洞穴勘探者，任务同样进入旁边的洞穴收集水晶即可。

### 任务#38可怜水晶
### Wretched Crystal

在悲惨村庄(Wretched Village)东边有一个可怜洞穴，地图已经标注位置。

### 任务#39剑齿水晶
### SabreTooth Crystal

剑齿洞穴就在可怜洞穴的北面不远处。

### 任务#40附魔水晶
### Enchanted Crystal

魔法森林的西南边也有一个洞穴。大地图标注有位置。

### 任务#41沼泽水晶
### Swamp Crystal

最后一个洞穴就在瑞奇卡宾的富人小屋(Cabins for the Rich)东南边的沼泽地(Swamp)中。

## 丢箱子的女士

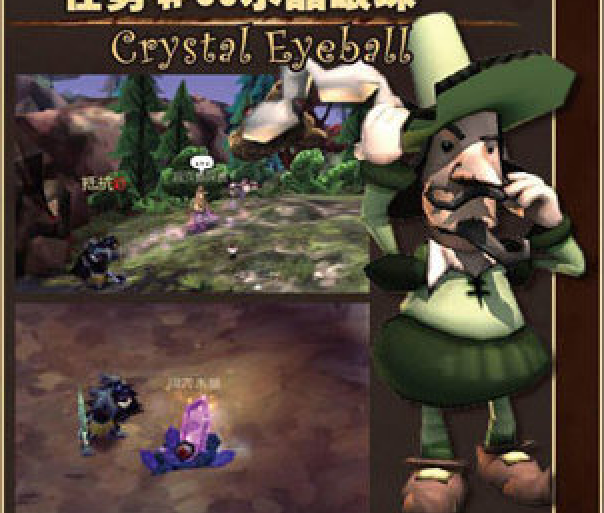
### 任务#35皮普与箱子
### The Pip and the Trunk




在前往被皮普蹂躏的小镇(Pip Ravaged Town)途中会遇到一个丢失箱子的女士希望主角找回那个箱子，因为皮普有把宝物埋在泥土堆的习惯，在小镇搜索一下土堆即可找到，位置是随机的。

## 洞穴勘探者任务

### 任务#36水晶眼珠
### Crystal Eyeball



在普拉科马克镇东面的邪眼洞穴(Eyeball Cave)外会遇到洞穴勘探员(Spelunker)，他想采集洞穴里的水晶样本，但是无力对付洞里的怪物。勘探员的任务很简单，只要进入旁边的洞穴清理小怪采集水晶即可。任务完成后会奖励一把黄金钥匙用来开启洞里的宝箱。今后其他洞穴都会在地图上标注，很容易寻找。

## 被埋伏的男子

### 任务#42抢了就跑
### Hit and Run







主线任务打开通往东方的门后会遇到被埋伏的男子(Guy who was Ambushed)，男子的包裹被半兽人抢走了，希望主角追回失物。散落的包裹从南边的小道一路延伸到哇嘎兽人营地(Camp Orquewanga)，一路清怪同时注意收集即可。哇嘎兽人营地的兽人较多，注意不要被围攻，善加利用格挡和审判技能。完成后接到后续任务#43

奥义符石的使用方法是：装备上符石要求的武器，集满审判槽，同时按下鼠标左右键。

## 任务#43花季护航

### Escort Mission



被埋伏的男子希望主角能护送他前往闹鬼森林(Haunted Forest)，闹鬼森林就在东南方，沿着大路走很容易找到。需要注意的是护送时不要与男子离得太远，否则男子会返回最初遇到他的地方。失败的话只需要重新跟他对话即可重新开始护送。到达闹鬼森林的一段僻静小路自动触发任务#44。

## 任务#44忘恩负义

### The Ingrate



到达僻静的小路后，这位“被伏击的男子”现出了真面目，原来“他”是一个食尸鬼，专门伪装成需要帮助的人偷袭同行的旅客。不过它这次遇到戴斯班克可算是倒了八辈子的霉了，主角三两下把它解决后，当然报酬是拿不到了。

# 森林居民系列任务

## 任务#45响彻墓穴的呼啸

### Whistle Past the Grave




刚到闹鬼森林就遇到一名男子的求助，他希望主角能去确认一下掘墓人(Gravedigger)是否还活着。顺着大路往东走，在隔壁的墓园(Graveyard)就能找到掘墓人。注意在对话中要选择“森林里的那家伙让我来看看你”来能完成这个任务。然后告诉森林里的居民掘墓者太忙了，帮不了他的忙。

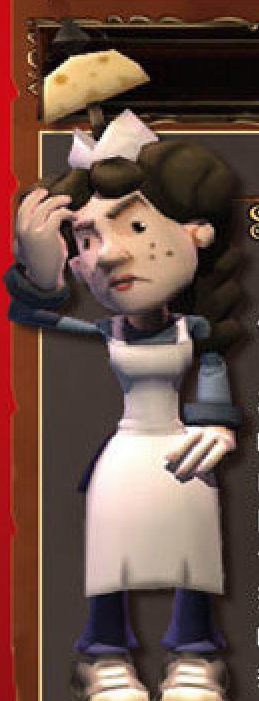
## 任务#46让爷爷安息

### Putting Grandpa to Rest



既然掘墓者无能为力，那就让戴斯班克大展身手吧。居民告诉主角他的爷爷死后变成怪物，不断复活骸骨之海(Sea of Bones)的骷髅。前往居民北面的骸骨之海，大老远就看见一个带着黄色安全帽的骷髅老祖(Grandpa's Skeleton)，骸骨之海的怪物很多，使用群攻的审判技能可以快速消灭敌人。杀死骷髅老祖后捡到爷爷的头骨交差。

# 掘墓人系列任务



## 任务#47拯救墓地

### Saving the Graveyard

通过送货任务和森林居民的任务会认识闹鬼森林的掘墓者(Gravedigger)，他希望你干掉在墓地肆虐的食骨僵尸(Bone Eaters)，它们严重威胁着尸体的安全。食骨僵尸遍布整个墓园，火属性的攻击的效果较好，亡灵属性攻击免疫。杀死后会掉落任务物品僵尸外皮(Ghoul Pelts)。收集到足够数量后交给掘墓者接到后续任务#48。

## 任务#48魔法之剑

### The Magical Sword

由于闹鬼森林幽灵遍布，而且物理攻击和大多数元素攻击几乎无法伤害到幽灵，掘墓者准备给主角一把对抗幽灵专用的武器，于是让主角寻找魔法剑刃。前往被淹没的小镇(Sunken Town)正北方，就在大坝厕所的上面会看到并排的两个地穴拱门(Crypt Arch)，左边的地穴拱门打破后就能拿到任务剑刃。交给掘墓者后他会帮你制作一把自然属性很高的噬魂魔剑(Soul Killer Sword)并给予后续任务#49。

## 任务#49收集骸骨

### Bone Collection



这个任务必须先完成主线，把小镇的水排干后才能在被淹没的小镇里收集地上发光的骸骨。另外物品栏必须持有噬魂魔剑(Soul Killer Sword)才能收集，每收集一个附近的幽灵就会消失。有一些骸骨分布得比较远，最远处已经靠近了大坝，但是耐心寻找不难发现。

# 谦和的圣灵系列任务

## 任务#50亡者领域

### Ward of the Dead




排干小镇的水后会在小镇北方遇到谦和的圣灵(Kind Ghost)，它希望主角能终结小镇的苦难，让徘徊的灵魂得到超渡。于是需要收集三块亡者碎片，第一片在森林居民正下方的小路，打破一个地穴拱门后得到。

## 任务#51死了又死领域

### Ward of the Deader




这一片在淹没的小镇的正南边的一个拱门找到。

## 任务＃52不得不死领域
### Ward of the Deadest



最后一片在淹没小镇东方，就在白蚁巢穴附近的家伙(Guy Near the Termites)的右边不远处的地穴拱门。收集全三块碎片交给谦和的圣灵开启任务#53。

## 任务＃53水之坟墓
### Watery Grave



收集完所有的碎片后圣灵开始进行超渡仪式，仪式会吸引附近苦痛亡魂(Tormented Ghosts)干扰仪式进行，主角要保护圣灵顺利完成仪式，对付亡魂只能使用自然属性的武器，之前掘墓者任务奖励的噬魂魔剑就很合适。另外不能离开圣灵太远，否则任务会直接失败，失败的话重新对话一次就可以重置任务。亡魂难度不大，坚持几轮战斗过后就能完成仪式。

## 任务＃54盒子里面有什么
### What's in the Box



在闹鬼森林东部会遇到一个男子(the guy near the Termites)，他有一个死死封住的木头匣子打不开，想让戴斯班克帮帮忙。接过匣子后只要前往沉没的小镇西北部的白蚁巢穴，按【I】打开任务物品栏，然后在匣子上点鼠标右键把它扔到地上，白蚁就会过来把木头吃掉，带上白蚁啃剩下的东西交给男子即可。

# 快递员

## 任务＃55魔法递送
### Magical Delivery




从闹鬼森林东边大路出来，遇到一个疲惫不堪的快递员(Courier)，他没有力气完成最后两个邮递任务了。送给巫师的邮包很近，沿着大路往东走不远处就会看见巫师的小屋。交给他后会接到一系列巫师任务#57

## 任务＃56发臭的递送
### Stinky Delivery

送给农夫斯坦肯(Strunken)的邮包，斯坦肯就在兽人村庄往南的一条支路下去，会看到伊玛和斯坦肯的农场(Ima and Strunken's Farm)。

# 巫师系列任务

## 任务＃57一份蜥蜴鸡配方
### One Part Chizard



通过送货任务认识巫师后，他谈到了他的感情经历和人生目标，当然主角最关心的还是支线任务。他希望找回与女友分居后被带走的配方来合成怪兽。传送到闹鬼森林，在地图西方的幽魂鬼屋(Haunted Mansion)会找到她的前女友还有地上的配方。当你捡起第一张配方时，女巫饲养的冥火恶魔(Homunculi)就会围攻你，使用冰属性的武器效果不错。需要注意的是女巫身上还有一张配方，必须杀死女巫才能拿到。交给巫师后触发任务#58。

## 任务＃58一份邪眼配方
### One Part Eye Ball

看来之前的配方巫师不是很满意，他还需要另外一份配方。传送到邪眼小径厕所(Eyeball Trail Outhouse)往南走，在邪眼洞穴的右下方可以看见一个紧锁的门，用巫师给的旧屋钥匙打开门再往下走不远处就能看见配方。

这里有一个长毛的眼球怪很厉害，远程攻击可以一下打掉主角半血，但是自身血量很低，建议先蓄好审判技，使用格挡冲过去快速解决战斗。

## 任务＃59一份羊叫兽配方
### One Part Bearalope



果然这事还没完，戴斯班克嘟喃着接到了下一个任务。羊叫兽(bearalopes)是和(Bears)和羚羊(Antelopes)的合成兽。遇到敌人会狂怒冲刺击晕敌人，任务需要的羊叫兽配方就在巫师西北方的后院，一路注意收集即可。

## 任务＃60独角兽尸块
### A Bit of Unicorn



巫师还需要独角兽的尸块来合成怪兽。独角兽在世界地图最左边的魔法森林里(Enchanted Forest)，路线是先传送到被皮普蹂躏的小镇(Pip Ravaged Town)旁的修道院厕所(Monastery Outhouse)，然后穿过小镇沿着大路往西走即可到达。独角兽是20级满级怪物，实力不容小觑，杀死一只即可掉落尸块。

## 任务＃61恶魔尸块
### A Bit of Demon

巫师的最后一个请求，寻找恶魔的尸块。前往冯・普隆城堡(Castle Von Prong)南部的悲惨小镇(Wretched Village)，在其旁边就能看到巨大的恶魔石阵(Demonic Stones)，点一下中心的恶魔入口就能召唤出一个等级很低的小鬼。一刀砍死之后没想到小鬼变成了一个巨大的恶魔，这时战斗才真正开始。

黑暗冥王(Dark Lord)的攻防并不是很高，只要不是等级相差太大都不会有什么困难。使用冰属性对恶魔类怪物效果都很好。击杀Boss后获得恶魔尸块。

## 任务#62谁害怕双眼巨魔
### Who's Afraid of the Biclops



我们可爱的巫师拿到所有材料后开始了新的尝试，结果又留下了一个麻烦给戴斯班克去收拾。合成兽双眼巨魔(Biclops)就在巫师左上方的小道上，走几步就能看到。双眼巨魔皮糙肉厚，攻击也比较高，感觉战斗有困难的话可以准备一些防御药水和暴击药水。旋风弯刀的"剑刃风暴"审判技(Spinning Blade)可以造成Boss持续硬直状态，推荐使用。

# 可怜村庄任务

## 任务#63悲惨日记
### Wretched Diary




在悲惨村庄遇到可怜的乔希娜(Joshina the Wretched)，她逃亡的时候把日记弄丢了，戴斯班克只要前往村庄西边的兽人小镇(Urban Orques)，就能在喷泉旁边找到那本日记。

## 任务#64煨汤之石
### Stones for Soup




悲惨村庄的可怜人(Wretched Man)希望能找到一些材料改善一下伙食，他想让戴斯班克找到一些石头来熬汤(确实有够悲惨的)。石头全部都在西边的兽人广场中，很容易找齐。交接他后接到后续任务#65。

## 任务#65鸡爪
### Chicken Feet




把石头交给可怜人后，戴斯班克忍不住建议他用鸡爪来熬汤。前往兽人小镇南部那片空地上，便能找到一大群鸡，收集足够的鸡爪后交给可怜人。

## 任务#66乌龟鱼子酱
### Turtle Caviar




看来可怜人还不满足，想让主角寻找乌龟鱼子酱，这个任务可以和欧布里克任务的猎杀巨龟任务一起做，前往悲惨村庄南部的巨龟之湖(Turtle Lake)就能看到成群的乌龟。需要注意的是只有小乌龟才会掉落鱼子酱。

## 任务#67禁忌菜肴
### The Forbidden Dish




可怜人系列任务的最后一环，可怜人想尝尝传说中剑齿驴的美味。主角需要前往可怜村庄北部的神驴领域(Field of Donkeys)，然后把洞穴外徘徊的剑齿驴引到可怜人身边。不要杀死剑齿驴，吸引它攻击后一直跑到可怜人处就可以触发剧情。

## 任务#68可怜之徒
### Wretched Dirt



另一个可怜人--克里斯多夫(Christopher the Wretched)需要主角收集蜘蛛过滤后的土壤。前往伊玛和斯坦肯的农场(Ima and Strunken's Farm)南部的普隆兽人营地(Prong Orque Camp)，在营地的东南方向就能找到蜘蛛的聚居地。采集三块泥土后交给可怜人。

## 任务#69独角兽便便
### Unicorn Poop





在主线任务农夫斯坦肯(Strunken)与他的老婆和好如初之后，会有一个支线任务--收集独角兽的便便。据悉，独角兽一辈子只拉两，三次便便。所以必须在它喜欢吃的独角兽萝卜里添加一些风味调料(其实就是泻药)。先传送到独角兽草原，如果传送厕所还未开启的话先传送到普拉科马克镇(Pluckmuckel)沿着大路北上，穿过被皮普蹂躏的小镇(Pip Ravaged Town)再往西走就能到达独角兽草原(Unicorn Meadow)了。

这个任务需要一些技巧，地上的萝卜是不能采集的，只能把调料涂在萝卜上，可以先喝一瓶加速药水，利用速度优势和独角兽拉开距离，趁机在萝卜上点右键，然后左键双击独角兽风味调料(Unicorn Turnip Relish)，涂抹操作的进度条转的比较快，只要距离拉开就可以顺利涂上调料。独角兽吃了有调料的萝卜后就会拉出彩色的便便，交给农夫即可。

**特别注意** 如果涂抹调料时被攻击动作打断导致调料消失，或者涂抹的萝卜较远没有独角兽去吃。该调料可以在普拉科马克镇的诺泽弗德(Nozzleford)杂货店无限次购买。


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

## 任务＃70人类最好的朋友
### Man's Best Friend




在去往伊玛和斯坦肯的农场南部的普隆兽人营地(Prong Orque Camp)途中，遇到一个没有朋友的人(Man Without A Friend)，他向主角求助找回被拐骗的宠物布林奇(Blinky近似于闪烁者Blinker)，主角在普隆兽人营地西北部找到了布林奇还有......一大群闪烁者怪物，布林奇发动袭击，无奈之下主角只能把它的狗牌带回去。

# 魔法森林

## 任务＃71伪装的矮妖
### Leprechaun in Disguise



在魔法森林(Enchanted Forest)入口处见到一个矮妖告密者(Leprechaun Snitch)，显然他遇到了什么麻烦，需要主角帮忙寻找一个伪装。顺着大路往南走，伪装就在讲话树(Talking Tree)的旁边。

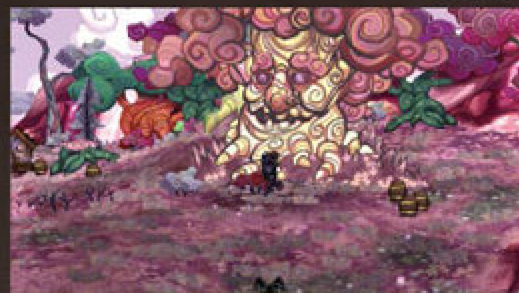
## 任务＃72污点证据
### States Evidence




有了伪装的矮妖显然还不是很放心，他让戴斯班克取回魔法森林洞穴里的污点证据，并给了他一把保险箱钥匙。进入魔法森林西南部的洞穴即可看见白色的保险箱。取回证据后看到矮妖已经穿上了那搞笑的伪装，希望他真的不会被发现。

# 讲话树系列任务

## 任务＃73前沿时尚
### Cutting Edge





戴斯班克在魔法森林遇到了讲话树(Talking Tree)，它向主角请求消灭魔法伐木工棚(Enchanted Logging Camp)的半兽人恢复森林的安宁。工棚就在讲话树左边不远处，讲话树系列任务都是在工棚里捡拾任务物品，都比较简单。只要消灭工棚里的小怪就能拿到任务物品格子衬衫(Plaid Shirts)。交给讲话树后得到后续任务#74

## 任务＃74袜子玩偶
### Sock Puppet




讲话树需要一双袜子(树要袜子干什么)，前往图中所示的工棚位置即可。

## 任务＃75故事时间
### Story Time




讲话树想看《奉献树》这本小说，到图中位置即可得到。

## 任务＃76有点刺痛
### A Little Prick




讲话树需要一个图钉来盯上海报，到图中位置即可捡到。

## 任务＃77时髦音乐
### Groovy Music




讲话树需要一张音乐专辑，到图中位置即可捡到。

## 任务＃78情绪照明
### Mood Lighting




讲话树需要一个黑光灯，到图中位置即可捡到。

## 任务＃79生命不息奋斗不止
### Keep On Trucking




最后，讲话树需要一个写有“生命不息，奋斗不止”的海报，到图中位置即可捡到。

# 大家都来做一回穆里尼奥吧
## ——足球经理2011

FOOTBALL MANAGER 2011

### 游戏开始设置




《fm2011》自从今年10月发布至今已经将近3个月了，其数据库也已经更新到了11.1.0，玩家可以在开始的时候选择默认或者11.1.0更新档，以获得想要的球员转会数据。11.1.0数据的转会截止到小豌豆费尔南德斯转会到曼联，毕比还在曼联预备队。除了刚刚进行的冬季转会（例如：小罗离开米兰），几乎已经是最新的球员数据了。



确定好了所使用的数据库后，玩家要选择游戏中会出现的联赛了，在这里要好好的进行选择，因为在进入游戏后，这里所选择的项目都没办法进行改变。如果你是一个想从荷兰联赛开始玩起，最后梦想执教拜仁或者皇家马德里这样的豪门球队，那么一定要把荷兰联赛、西班牙、德国都选上，否则游戏中将不会出现这些联赛的具体数据。小编在这里选择了荷兰、西班牙、英格兰联赛。

游戏开始时间的选择，玩家一定要根据自己一开始想执教的球队来选择游戏开始时间，这样会有充分的时间让玩家规划自己的球队而不是匆忙的作出决定。小编决定用阿贾克斯开始游戏，所以选择了2010年6月开始游戏。



接下来是设置玩家自己的资料，其中比较重要的是国籍、第二国籍和历史的设定，国籍和第二国籍涉及到玩家角色的语言能力和对于该国球员的能力的了解程度，而“历史”则是玩家刚刚进入游戏时的声望，如果玩家选择了足球爱好者这样的最低声望去执教曼联这样的豪门，队中的球员会对玩家十分不满而造成更衣室的兵谏，平白无故的增加游戏的难度。


设定较高的历史对于玩家有很大的帮助





之后就是一开始执教球队的选择，小编我选择了阿贾克斯这样一个拥有很好的训练系统和青训设施的球队。到这里，游戏一开始的设定就全部完成了。

### 常用推荐阵型和战术

#### ★ 4-4-2



“4-4-2”阵型是所有阵型的基础，也是最适合初始玩家使用的阵型，阿森纳无疑是4-4-2最好的代表球队。自从温格上任后，球队便坚定了4-4-2的打法。总体来说，4-4-2是一个较为普遍的阵型，欧洲四大联赛绝大多数球队都使用这个阵型。也有不少球队在此阵型上加以改变，诸如变形为4-4-1-1。但是4-4-2阵型最大的弊端就是只设置一名后腰，当今的国际足坛竞争很大，对单后腰的要求实在是太高了，所以上世纪90年代开始，双后腰就大行其道。

4-4-2可以说是进攻和防守最平衡的阵型。此阵型最中庸，但也可以发挥无穷的潜力，可以由此衍生出很多新的阵型，主要为菱形中场和平行中场两种。4-4-2阵型大多数使用边路进攻的两翼齐飞，相当于左路和右路同时发动进攻，也或者防守反击。

在此阵型下，小编建议不要采用简单的平行四后卫阵型，在两个边后卫选择“防守边后卫”的设置下，中后卫可以一个选择“清球型后卫 阻截”，另一个则可以选择“中后卫 补位”。这样的设定在比赛中会使得前者适当前提去尽量抢截对方前锋脚下球，而后者会适当的后移填补前者留下的空当，这样的设定不再适合造越位战术，但也防止了对方速度快意识好的前锋反越位突袭。




而对于中场的设置，由于边后卫已经设定在防守上，边前卫不用太担心对手的边路攻击，可以设定“边前卫 攻击”，而两名中前卫可以一位设置成“抢球机器 防守”，而另一位设置成“拖后组织核心 支援”兼顾防守和进攻，这样的设置攻守兼备，双后腰的设置使得整容更加厚实。而另一种菱形站位的中场，可以将靠后的中场设置成“防守型后腰 防守”，靠前的中场设置成“前场组织核心 策应”。这样的设置虽然能在进攻上得到一定程度的加强，但是对于后腰的要求实在太高，如果没有马斯切拉诺这样跑不死的后腰球员就不要去尝试使用这种阵型。

而前锋的配置则有很多种变化，最常使用的是经典“高、快”配合，将一个高个前锋设置成“站桩型前锋”，而将另一个速度快的前锋设置成“九号半”或者“抢点式前锋”。这样能够使得球队的进攻更加富有层次感，更容易获得潮水一般的进攻效果。

## 4-4-2的一种变形

以下说的这种阵容现实中也有人在使用，那就是大家都熟悉的前中国队的教练霍顿，他要求中场和后防两条线在比赛中时刻保证平行，这时的两个边前卫会更加像中前卫那样的寻找传球目标而不是个人的边路突破。这个阵型要求队伍中的每个人都有很强的个人对抗能力，确保自己所防守的区域安全。

这个阵型具有很强的战术性和理论性，在现实中几乎是很难完成的，如果玩家选择巴萨或者皇家马德里这样的每条线都有很强实力的球队进行游戏，那么可以尝试一下这样的4-4-2变阵。

## 4-5-1的两种常用阵型

### 4-3-2-1




一般4-3-2-1阵型：4个后卫，3个后腰，2个前腰，1个前锋，在场上的样子像圣诞树故而得名。阵形强调的是中场的控制，后腰断球，就地组织进攻，攻防转换快。当今足坛，最喜爱圣诞树阵型的无疑是安切洛蒂。前米兰功勋教头依靠这个形状有趣的阵型成功复仇利物浦拿下欧冠奖杯。而98法国的王者之师也依靠着 4321站到了世界足坛之巅。

此外，“圣诞树”阵型在防守上漏洞不大。三名中场球员可以说都是后腰（以切尔西为例，这三人分别是兰帕德、埃辛与马克莱莱），他们的抢截能力很强，是后防的一道屏障。这三名球员不太参与助攻，但是脚头和身体对抗性很强。在目前的四大联赛中，真正有实力使用“圣诞树”阵型的，并不是很多。

这个阵型在游戏中没有任何边路的进攻，几乎是像一把尖刀一般直接插向中路。3后腰的设置可以是2个“防守型后腰 防守”分居左右，1个“后场组织核心 策应”居中，这样即可以保证中场的地面防守强度，也可以使球从后腰这里就开始组织进攻。而两个前腰可以设置成“九号半 进攻”和“进攻型中场 策应”，以保证对于稍显薄弱的单前锋的支援。

而这个阵型中对前锋的要求是很高，玩家一定要有了一个能够靠个人能力改变比赛结果的球员之后再使用次阵型，小编在这里使用的是苏亚雷斯，一般我会将这个前锋设置成（抢点型前锋 进攻）。

### 4-3-3




将传统4-5-1阵型的两个边前卫上提到边锋的位置就形成了极富攻击力的4-3-3阵容。他对于边锋的依赖十分重要，世界上把这个阵容用的最出神入化的就是切尔西早期和皇马现在的穆里尼奥，大家可以回想以下切尔西早期的情形，左边有着罗本，右边有着达夫，替补席上还坐着乔科尔，中间站着绞肉机式的德罗巴，这样的阵容使得切尔西蝉联两届英超冠军。

当然，4-3-3有时是天使，有时是魔鬼。皇马的实力足够强大，球队在进攻上全是天才球员。但是为什么在过去两年却一无所获呢？主要是后腰不够硬。就连皇马自己都承认，卖出马克莱莱是一大败笔。所以今年夏天，皇马也购入了帕博罗-加西亚这样抢截能力出色的后腰。看来，使用4-3-3，对于后腰和前锋的要求都非常高。

在游戏的实际应用中，中后卫的设置可以参考4-4-2阵型中的中后卫，而边后卫的设置如果对球员的能力足够信任则可以设置成“攻击型边后卫 策应”；而三个中场的设置：两个后腰分别为“防守型后腰 防守”和“拖后组织核心 策应”。前腰的设置为“攻击型中场 策应”，在必要时可以加入锋线将此阵型转化为4-2-4。

而两个边锋可以根据自己所选择人选而具体设定，边锋适合下底传中，拥有极高传中数值，并且要求左脚将踢左边，右脚将踢右边。而内锋的设定更加适合那些喜欢沿着禁区线内切的球员。而在防守时，边锋也会参与退防，转化为4-5-1增加中场的拼抢能力。

此阵跑位灵活，除了中后卫和负责防守的后腰外，其他人几乎没有固定的跑位，攻击点多，变化多端，防守时多变为451，当从一侧发起进攻时候形成442。



## 3-5-2



3-5-2阵型是德国发明的自由人助攻战术的终极体现,因为只有三名后卫，因此在后卫设置上千万设置三名中后卫，边路的助攻和后撤参加防守相当重要，因此对两个边前卫的要求很高。3-5-2阵型在中场安排了重兵4—5个队员。四后卫阵形的重心相对是在中后场，而三后卫阵形的重心则到了中场。采用三后卫阵形打法的球队其全队攻守重心比起四后卫的阵形来说向前移动了近一个场区。

进攻时，由于中场4—5个队员人数较多，场区广大，轮番向前插上，特别是突然插上是其进攻的重要手段，并且攻击的位置也常常变化。而且同时在两名有冲击力的前锋的配合下，这种插上队员和攻击位置的不断变化会给对手造成极大的威胁。

防守时，3个后卫中常常有两人采取紧逼盯人防守将对方的两名前锋盯牢，另一人负责保护。这样一方面可以在人数上占有一定的优势，另一方面在防守层次上也有一定的纵深结构配备，使防守体系较为稳固.

3-5-2打双后腰的时候可以3-5-2和5-3-2互相转化，但是反击时力度不够，容易被动，在压出去的时候如果中场保护得力，场面上很占优的，但投入过多兵力也不是什么好事，一旦中场失守，后卫线直接暴露给对方，十分危险。

在游戏中，玩家要将两名中后卫设置成“清球型中后卫 防守”，而另一位后卫一定要放在两位中后卫的身后，作为一个清道夫的存在，这样的设定使得德国队在2002年的世界杯上所向披靡。

至于中场，玩家一定要选择两个足够好的边路球员，要求进可攻退可守，而两名后腰可以选择都设置成“防守型后腰 防守”来增加对中后卫身前的保护，而前腰球员则可以设置成“突前组织核心 策应”增强中场对前锋的支援力。

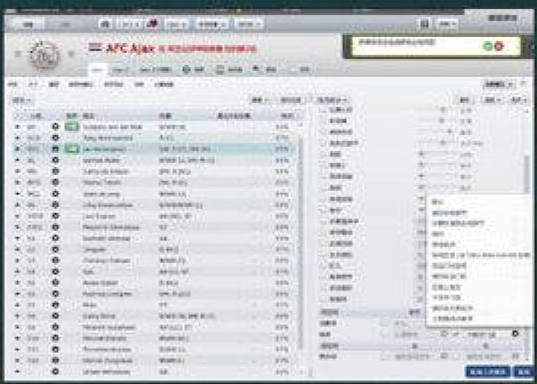
两个前锋可以设置“突前前锋 进攻”和“影子前锋 策应”，这样可以前后更加具有攻击力，而影子前锋也会参与中场的防守，增加球队防守的层次。

## 角球常用战术1

角球是现实比赛中经常运用到的破门战术，但是很多玩家都表示在游戏中很少看到有角球破门的情况产生，这里帮大家介绍几种很容易进球的角球战术。



球队战术：角球发到大禁区
球员战术：GK默认
DR DL：留后场防守



DC：（头球好的，弹跳15以上，头球10以上）干扰门将
DC：（头球一般的）攻击近门柱
DMC：埋伏在大禁区
ML MR：一人后场防守，一人站在远门柱
AMC：上前接应
FC：（头球好的）攻击远门柱
FC：（头球一般的）从深处进攻

此战术干扰门将的DC进角球最多，头球好的FC其次，站在远门柱的边前卫第三。因有一人发角球，我通常都是边前卫发，所以实际上后场只留两个人。无论是谁发，只要保证后场两个人，头球好的几个球员分别干扰门将，攻击远门柱，站在远门柱就OK了，其他的随意按照以上的站位设置，剩下就等着进球吧。

## 角球常用战术2



球队战术：角球发到前点
球员战术：GK默认
DR DL DC：留后场防守
DC：（头球好的，弹跳15以上，头球10以上）干扰门将
ML MR：前插进攻
MC：埋伏大禁区
FC：攻击远门柱

此战术受电脑的角球启发，电脑就是发前点破门占多数。前点干扰的人会电脑一对一，几乎一定形成射门，很高机率会进，偶尔还会有”前插”的人冲到前点攻门，或者发给”埋伏”的人远射，进球率很高。

## 各个位置球员的选择和购买

### 边后卫

重要技术属性：盯人，头球

精神能力一等属性：预判，位置感，决断力，集中

精神能力二等属性：侵略性，勇敢，镇定（如果你要求自己的边后卫更多的助攻，那么创造力和无球跑动很重要）

### 推荐购买的妖人TOP5




Marcelo：不开西甲，会被皇马4.4M英镑挂牌，固潜180，攻强于守的代表人物，新的卡洛斯，不放心他的防守？当左边锋也不错！你不买，曼城就抢走了。




Guardado：著名的矮脚虎，来自墨西哥，固潜186，1个赛季基本上能练满，玩有非欧限制的联赛，有了他，你们也不会后悔，进攻强人，防守可以用速度补。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888




De Ceglie：攻强于守，现实中表现也不错，不开意甲，比较好买，4-7M英镑。




Srna：克罗地亚队长，09里的神人了，喜欢去热刺，建议开档就将其加入关注名单。




Onuoha：别看1堆个位数，用起来不差，固潜165对于英格兰年轻球员来说已算不错，年轻，速度快，推荐第2赛季入手，会很便宜。

## 中后卫

重要技术属性： 铲球，盯人，头球

精神属性一等属性：预判，位置感，决断力，集中

精神属性二等属性：侵略性，勇敢，镇定




## 推荐购买的妖人TOP5




Barzagli Andrea：不介绍了，您买吧。




Richards Micah：如果你买了他，那今年的最佳新秀肯定是你的了，跑不了。




Vidal Arturo：后场多面手的典范，作为超级替补自然是没得说，打主力能力完全够用，超低的价格，为什么还不快抢呢？




Chygrynskyi Dmytro：乌克兰新生代，中卫数据绝对漂亮，中小球会就选他吧，坐稳主力位置。




Mattia Cassani：价格并不贵，所以快点入手，传中很好，喜欢用空霸的注意了。

## 后腰

重要技能属性：铲球，盯人，传球

精神第一等：决断力，位置感，预判，集中，侵略性，工作投入度

精神第二等：勇敢，团队合作，镇定

## 推荐购买的妖人TOP5




Miguel Veloso：竞技三强中的一员（原来是三妖，现在得说三强了），数据相当平均，开档有人抢，中游球队的绝对主力，最好的还能顶替中后卫，是不可多得的人才。









Toulalan：数值高的难以理解，很多人看到他就下决心一定要得到，豪门级的人物，但是很挑剔，不爱离开里昂。




Mudingayi Gaby：有很多人说他是后腰第一人，虽然稍有点过，但已经显示出了他超凡的实力，侵略性20、勇敢19、铲球20，有哪个中场他防不住？同上面几个人比，他可便宜多了。




Maldonado Claudio：身价相对较低，但能力绝对没得说，如果你缺一名主力后腰，他肯定是候选人，豪门替补都有点可惜。头球有点弱。




Ever Banega：新Gago，阿根廷盛产组织型后腰，可是具体怎么用实在是很伤脑筋，开档价格便宜，哪都爱去，还是推荐大俱乐部替补吧。

## ★ 边前卫（边锋）

重要技能属性：传球，技术，停球，盘带，传中

精神属性第一等：创造力，决心，无球跑动，才华 精神属性第二等：团队合作，镇定

## ★ 推荐购买的妖人TOP5




Quaresma Ricardo：大家很熟悉了，其实原来它并不比C罗差很多，但是很显然他缺少了C罗的那种对工作高度投入和团队精神，而是更注重表现自己，玩花活，但不可否认，他确实是天才球员。




Santana Mario：边路助攻的好手，一直小有名气，一个纯粹的右边前卫。




Vicente Sanchez：开档价格便宜，技术好突破好，中小球队主力。




Giovinco Sebastian：小怪物，开档租借，盘带20，如果你左路是他，右路是C罗，那简直就是无敌的边路，随好了作用甚至超过C罗，在我这打20场15次助攻。




Mata Juan Manuel：很强悍的人，但是对于很多喜欢用小将的人还是值得购买，射门盘带传球都超过16，边路全才。

FOOTBALL MANAGER 2011

## 前腰

重要技术属性：传球，技术，停球，射门，盘带

第一精神属性：创造力，决断力，无球跑动，决心，才华

第二精神属性：团队合作，镇定

## 推荐购买的妖人TOP5




Van Der Vaart Rafael：还用说么，开档价格依然不贵。




Moutinho：能力已经相当强了，精神属性很高，身体很差，对抗能力不行。




Alfaro Alejandro：西班牙新生代，除了定位球是弱点别的都很强悍。




Arshavin Andrey：低潜高能，价格便宜，盘带20，可打很多位置，适合各种队伍，坐稳主力。




Buonanotte Diego：阿根廷又一小妖，价格便宜还有意大利国籍，新的定位球妖人，射门能力超高，强烈推荐，太强了。




## 前锋

重要技术属性：射门，技术，停球，头球，远射，盘带，传球

第一等精神属性：决心，无球跑动，才华，镇定

第二等精神属性：集中，预判，勇敢，创造

## 推荐购买的妖人TOP5




Fred：前锋之神，见过几次得10分的人？我就见过他得10分，反正有了他不会听见你总说，射门30多次没有进球。开档13M。




Delgado Cesar：性价比之王，实用，便宜。很多人开档必买，现在潜力固定185真是强人。




Marica Ciprian：罗马尼亚新人，技术很好，令人意外的最拿手的是头球，弹跳数值很高，盘带16、技术17、弹跳19，未来的强人。




Cardozo Oscar：从数值来看他就是一流前锋，典型的低潜高能，无法拿到劳工证，数值变态的主力中锋！




Martins Obafemi：游戏界速度最快的人，在11突然变得能进球了，可谓新神吧，开档十几M。



名字：S.C.V

学名：太空工程车

俗称：农民

成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）

本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱

排名：3V3黄金组6名

战绩：97胜80负

# S.C.V战队两年义务教育

# 3V3地图全方位教学（四）

SHY：江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。

CofeTime：敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。

Vanessa：我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SHY | CofeTime | Vanessa　服务器：台湾

3v3黄金

97胜 80负（60%）积分480

小组 大主教 天勇星

惯用种族 人族

## 新手教程　不要迷恋哥，哥是一台雷神

讲师：咖啡

### 老娘我一场干了35个！

亲爱的听众朋友们，如果此时此刻您刚刚打开电视收看我们的SCV战报，那千万要提高警惕，因为以下内容过于血腥暴力甚至带有一点色情！

话说星际2中的人族有一种很黄很暴力的机械兵种名叫：雷"婶"——其彪悍的作战能力和令人闻风丧胆的气势让她占据了"人族一姐"的位置，什么运输妹子、女妖姐姐都对她敬畏三分。

在编辑部中，也只我们的啡哥才能驾驭这狂野不羁的"大婶"了，在3V3对战中速出雷"婶"战术可谓是典范中的典范，精品中的精品，牛的一B，无人能敌……（这么骗稿费可真轻松！）

好吧，还是让我们回到战斗中来。具体的来龙去脉在此就不多描述了，就让咱来看看此战中精彩的回吧！



1.游戏刚开场0.1分钟，我们的死盖哥就战术性退出了游戏。（sky：当时我做了一个艰难的决定——但是没等我想完，机器就重启了！）



3.在"人族一姐"威严下，敌人闻风丧胆，溃不成军，节节败退。



2.还没等敌人第一波进攻，第一位大婶就在众男佣的簇拥下直奔战场。



4.正所谓"老娘出马，一个顶俩"，"一姐"所到之处，寸草不生！




5.最后在战斗结束时，其中一位雷"婶"感叹道：老娘我一场干了35个！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888




# 实战演练 一夫当关万夫莫开

讲师：杰哥

## 战术初期思路篇

“童鞋们”好！又到了SCV时间了这次给大家演示一套新的战术以雷神为主机枪兵为辅的战术，战争地点在生物实验室。

战斗开始由于sky的意外退出从而演变出了一种新的战术思路（不使用此新的战术也不会影响这次所介绍的新战术），玩家退出的坏处当然谁都知道，重点在于好处，好处是在于可以平分退



出玩家的资源而且后续的采集资源同样可以分享给其他同盟玩家，我和咖啡在sky退出之后获得了将近100多水晶，我就立即放下两个兵营这时我拥有了三个兵营开始暴兵（钱多就是爽），这就是我初期该做的所有的事，暴兵再暴兵再暴机枪兵。咖啡的战术思路是直接攀高科技造雷神，以最快速的方式来建造雷神，当然你们可以研究一下怎么迅速出雷神，一般在兵营造好之前先放气矿然后再升级轨道指挥部（矿骡的采集量是普通的三倍），随后再造气矿接着就是工厂、军械库（建造一半的时候就可以开始升级工厂的科技实验室）的顺序建造，雷神出来一部的时候也就是说战术已经完成了一半了的时候。这里我要做个总结，在雷神出来之前有可能会被对方快攻而导致雷神的策略失败，所以要注意的是从开局就要最迅速的把路口堵死，能够两家堵住一家出雷神的玩家最好，封住路口时要看前方探路农民收集到的情报再以实际情况推断需要建造几个地堡，机枪兵适当可以造五到六个（机枪兵是不用气的所以不要担心会影响到建造雷神的速度）。


钱多就是好初期我就可以补到3兵营


初期具有规模的机枪兵小队

## 战术中期实践篇

我给大家先介绍一下雷神吧



| | |
|---|---|
| 单位类型 | 重型-机械-巨型 |
| 使用武器 | |
| 雷神之锤 | 伤害:30 (x2) 射程:7 射速:1.28 目标:对地 |
| “标枪”导弹发射器 | 伤害:6 (x4) 对轻型:12 (x4) 射程:10 射速:3 目标:对空 |

雷神建造完毕之后我的机枪兵也差不多二十多个的时候就可以开始第一波进攻了，这里要注意一点，一个雷神必须配备五到六个农民（利用雷神可以被农民修的特性），再加上我的机枪兵，这里如果你没有什么把握可以升级兴奋剂和盾牌，然后我在出门的时候基地补充三个兵营以保证后续的机枪兵，虽然我们缺少了sky但是在水晶上面我们是有优势的，咖啡可以源源不断的提供给我水晶而我可以源源不断的生产机枪兵，出门的时候我们更有底气了（有三个玩家的时候可以分享一下操作一人管机枪兵一人管雷神），这张地图生物实验室是非常大的，对于我们这个战术的成型是相当有利的而且有非常大的路口，路口处还有一个萨尔纳加塔，我们可以轻松地判断敌人的位置。占据此时拥有雷神的优势，我们就可以抓住这个时间点进攻对方了。


雷神出动了

在这局对战中可以看到对方出了机枪兵还有狂战士其中有一家机枪兵还升级了盾的技能（这个是最标准配置），然而就是这个组合被我们雷神加上机枪兵组合全灭。这里有几点：第一我的机枪兵不能太保守应该采取勾引敌方的策略，第二雷神的位置不能靠太前被点杀了基本上就没戏了，第三农民要保护好这样雷神在场上就能拥有持续的战斗力，敌方主力部队被击溃之后我们就可以想怎么打就怎么打（不过要注意对方会开出分矿进行反击）。


两军交战勇者胜




对方最后一搏也被我们的雷神海淹没了



# 夜猫冥王星穿越 解析包哥矿螺流

**前言**

老读者应该知道夜猫从暴雪开始BUFF人族开始，就一直暗搓搓地在杂志里面死命地黑暴雪，一有机会就要大喊“暴雪总裁的儿子是玩TERRAN的！”，同时在其他论坛顶着马甲和“TERRAN青”口水仗的时候，就一定要拿出言之凿凿的证据才能赢，这也使得夜猫没少挖一些人族在平衡性上IMBA的录像来作为自己的佐证。

前些天，夜猫在例行搜集人族IMBA证据的同时，发现了一场超级品的战报，战报的男主角是我们非常熟悉的Slayers_Boxer（包哥）和oGsHyperdub（俗称鸡蛋），两位顶尖的人族选手给我们上演了一场惊动了暴雪蓝贴回帖人的决斗！其中包哥就大秀了一招爆矿螺的神运营战术，当时的场面实在是太刺激了，是个解说都在那一刻苍井空上身，直接高潮了！

如此极品的动作片，夜猫怎么敢独享，怎么也要把包哥的这个最新战术拿出来黑一黑，哦，不！是拿出来共享一下！

## 一个月前的镜头重放！GSL小组赛包哥VS鸡蛋！

今天的栏目，夜猫主要以解析“包哥矿螺流”为主，所以，这个镜头回放只有占很小的篇幅，只是为了用来让各位读者大致了解矿螺流的应用，并且方便夜猫逐个举证解析这个战术而已。

当时的情况是这样的：包哥和鸡蛋在夏库拉斯高原上搞基，包哥位于5点位置，鸡蛋在11点，两人都采取了单兵营直接二矿的运营开局，这也是目前较为流行的人族开局。包哥开始使用女妖想要骚扰一把鸡蛋的矿区，但被鸡蛋很神的三把雷达加维京所阻止，不得已包哥开始使用自己最杀手锏的空投操作来打破僵局，期间双方超经典的攻防交手无数，包哥略占上风。并且利用空投所带来的主动局面，连续在1点的分矿和主矿位置完成了扩张，鸡蛋因为疲于应付包哥的立体空投，所以只在7点的分矿完成了一次扩张。



单兵营直接二矿是人族很流行的一个战术

经济和兵力上的优势，让包哥决定祭出他最新的“爆矿螺流”战术，当时夜猫就看到主持人镜头一切看到了包哥1点主矿内同时建造了5个基地，负责解说的阿龙当时就激嗨了，以为包哥要用行星堡垒流来羞辱鸡蛋，但更加眼尖的夜猫看到包哥升级的其实是雷达中心，并且在正面压制的同时这5个基地飞向了高原上的各个矿点——没错，经典的人类飘基地乱矿，这个场面足以让夜猫想到了MOON的老树走基地乱矿流。

随后已经四矿在手同时又乱矿的包哥，开始淫荡地调戏鸡蛋，先是所有农民送死，来腾出人口；随后所有矿区的采集全部由矿螺所取代；最后还骚了一把矿螺投入鸡蛋的坦克阵内引发误伤的操作，虽然鸡蛋通过扎实的防守，守住了包哥一波波的骚扰，并且也发展了5矿的水准，但是经济上实在是输包哥太多，最终被老包一波掠夺者偷袭菊花端掉了4矿、3矿和5矿，只能打出GG落败。



内置雷达中心可以先召唤矿螺后开始偷矿



MM+坦克再加其他部队，是目前人族的万金油配置

**夜猫冥王星评论**：这段文字，不要怪夜猫没有任何真正的战报配图，因为在截稿日前这比赛只有在线视频，视频的截图质量足以模糊瞎各位读者的金眼，所以画面还请各位读者脑补吧。

## 扫描开始！让我们开始解读！

从上一段的文字可以看出，包哥所谓的“爆矿螺流”并非是一套从头就开始展开的运营战术，而是在中场占据了巨大优势之后，闪现出的一个后手妙招！但这个后手的亮点究竟有哪些呢？

第一亮点：矿螺的采矿效率。矿螺是由雷达中心通过50能量召唤出来的有90秒持续时间的采矿工具，没有攻击力，但是却有着三倍于SCV的采矿能力，不占任何人口。在那场战斗中，老包一共有着8个雷达中心和1个行星堡垒，用一句阿龙的话说就是“包哥有这茫茫多茫茫多茫茫多的能量可以召唤矿螺和撒雷达！”也就是因为有着这样茫茫多X3的矿螺，老包在单位时间内的采矿效率必然几倍于鸡蛋。如此爆发性的经济便是包哥，敢放开手和鸡蛋打消耗战的底气！



岛矿和封闭的矿区都是人族偷矿的最佳目标



一个基地400加研究150，550的资金很快就能靠矿螺赚回来



第二大亮点：矿螺不占人口。前面就说过矿螺是召唤单位，不占人口。在比赛中老包也的确完美地利用了这一个特点，老包曾经一度经济达到惊人的9800G 4000GAS的水平，在这个时候，老包做的第一件事情就是让大量的农民去送死，来腾出空间。熟悉星际运营的玩家都知道，一片普通矿区，需要16-20个农民负责采矿才能达到满负荷运营的状态，再加上6个采气的农民。当时老包有4-6片矿区，如果这些矿区都要工作的话，那光是农民数量就要达到100以上，那自己手握那么多钱根本就没有人口空间来建造部队，当矿螺取代了所有非采气农民之后，老包自然比不使用矿螺的鸡蛋多出了100人口纯作战部队，这个近乎两倍的兵力差，试问谁能抵挡？



经济上的优势换来的自然是兵力上的优势



两倍的兵力差让对手很难招架



送农民死反正不送经验，腾出人口就是更多的部队

第三大亮点：用不尽的雷达能量。既然是茫茫多X3的能量，老包用起来雷达的数量也自然是大大领先于鸡蛋。人族坦克阵地攻防中最讲究的就是视野，中期鸡蛋惨遭老包多线坦克空投，还能打退敌人，靠的就是“1CM坦克进攻”手法，差1CM的视野，对手的坦克就只有挨打的份，在后期老包几乎每撒一把雷达，就要让鸡蛋抖三抖，还不算上那有点调戏的空投矿螺让鸡蛋坦克自相残杀的操作。在情报的掌握和阵地战视野上老包占尽优势，这也使得鸡蛋的落败毫无悬念。


多余的能量用来增加补给站的人口数也非常合算


利用警戒塔发现敌人，随后用雷达探明部队的构成

关于雷达中心能量的妙用其实夜猫在以前很多时候都已经反复提及，比如免费给补给站增加附属人口，用矿螺抢夺对方的资金，用矿螺维修，吸引火力等等，今天夜猫就再贡献一个小技巧，那就是矿螺破自爆虫操作！很多虫族玩家现在都使用速狗+自爆虫，再加其他部队的配置作为万精油部队组合，很多虫族玩家都没有关闭自爆虫自动爆炸的功能，SO……人族玩家就可以利用这一点，先用雷达扫描到对手自爆虫集结地，随后对其中释放矿螺，你就会看到，大量的自爆虫因为空降的矿螺争先恐后地前去自爆——这绝对是小投入大回报的买卖！


进攻的时候雷达侦察一下重要位置的情况是高手的下意识操作


老包的矿螺流，最完美的状态就是采矿全靠矿螺，采气才用农民

## 解读还在继续！

其实如果老包再多造几个雷达中心的话，或许我们就真的能看到坦克大战中，大量的矿螺先是用于吸引对手的坦克自相残杀，随后又用来维修己方机械化部队的操作了。

多雷达中心爆矿螺流其实一下子解决了对战中的三大重要问题：经济、作战人口、侦查。以前夜猫就说过，人族的飘基地偷矿是非常安全，风险小，投资回报快的操作，只要几个不要钱的矿螺就可短时间内收回基地的400G投资，如果是金矿的话，那效率更加惊人。有了钱自然就有了一切，星际一直就是个比拼经济的游戏，在比赛中，老包的兵营数量就有近20个，重工厂也最少有8个，最夸张的是，钱多得没处花的老包，干脆在升级战列舰的大和炮和能量来晒自己多富有。

有了钱和兵营建筑，那自然就是用来量产部队，星际中有所谓的200人口上限，还记得当初在大学的时候和同学对战用神族的红魔控制农民，随后600人口荡平同学时候的快感，怎是用语言可以形容的。老包在这场比赛中也合理利用了游戏的特性，为自己腾出了足以消耗自己储备金的作战人口。鸡蛋也就是在老包一波又一波的进攻面前逐渐不支，最终败下了阵来。


钱多了就多用雷达侦察对手，不一定全部用在矿螺上

## 结束语

这场战报很快就惊动了暴雪官方，官方对此的回应如下——

Nethaera：亚对策（metagame）是永远在发展的。当你达到职业等级，你就会看到不同于"普通"级别的亚对策出现。我们在考虑职业比赛的时候会非常小心，以确保非职业选手和只在天梯上娱乐的玩家不会受到影响。我们将会把这些意见反馈给开发小组。

有建设性的意见总是受欢迎的，记住现在我们没有改变调平衡性的方法，只是我们可能将要比你们想的更小心和更快，但是我们依然在观察玩家们的对抗和亚对策。

这段官方的蓝字，其实只是教会了我们一个新的用语“亚对策”，而且还意思这不是我们暴雪官方的错，是高手的错。我们开发的游戏很完美，只是高手让它看起来很不平衡。啧啧……没办法，谁让暴雪的儿子是玩人族的呢？



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

# 欢迎回来，指挥官
# 轻松入手130点对战成就（下）

■文：咖哥 ■文：小杰

## 人族相关成就
### 少赚多赔

在一场战斗中，取消建造正在被对手攻击中的建筑。

讲解：这个实在太Easy了，选择人族单挑简单电脑，攒足100块跑到对方老家造人口……遭到攻击就取消，成就入手。

## 人族相关成就
### 救火斗士

在一场战斗中抢救8个着火的人类建筑。


堵住你的路口，妥妥儿的

讲解：说难不难，说易还真不易。选择困难以上的电脑，让对手屯兵围攻你的路口——注意，把所有能飞的建筑：兵营、机场、军工厂……全都堵在路口，然后把你的农民编队。接下来的事情就简单了，让对手打你的路口，红了就把建筑飞起来到后方给农民修，如此反复8次，成就搞定。

## 人族相关成就
### 绞肉机


是又不是有种玩塔防的感觉?

在一场战斗中，在15秒内击杀总共达50个补给量的单位。

讲解：在失落的神庙地图上选择人族单挑虫族疯狂电脑。起手派一个农民出去占据瞭望塔，速出机枪兵赶走来探路的王虫。接下来就严严实实地堵上你的路口，并升级坦克支架。出10辆以上的坦克，分别架在路口高地和分矿旁的高地上，等虫族的自投罗网即可。疯狂电脑的虫族一般是来一波海量的蟑螂+刺蛇+小狗，并且在前两波不会有飞龙出现，安心的赚取成就吧。

但是我不能保证你是否能够抵挡住疯狂电脑的第一波Rush……

## 人族相关成就
### 见鬼

在一场战斗中，击杀已隐匿或已遁地的10个单位。

讲解：这个成就有点小麻烦，不过看了这篇攻略后，完成起来也是妥妥的。选择困难级别的虫族对手单挑，采用“坦克推进流”的打法——枪兵保护坦克逐步支架推进。在打压对方一波主力之后，电脑一般会把残兵拉回家修养身息——注意，这时候敌方的蟑螂、小狗什么的都会埋在自家门口。用坦克架到其家门口，但不要进入有效射程视野，支架起，然后对着它门口一把雷达……注意，坦克的数量要够多，火力够猛，那10个人头非常容易就完成了。

## 虫族相关成就
### 狂虫战士

在一场战斗中，使用虫族跃传一名狂战士。

讲解：这个成就非常好玩，还记得星际1时代用神族攒600人口的经历吗？好吧，你是新玩家，我不跟你叙旧了！选择虫族单挑超简单的神族，上手出点小狗清理掉对方家里的散兵游勇，然后就升级带精神控制的感染虫吧。大摇大摆的跑到对方家中控制一个探针（神族农民）然后到它旁边造星核（神族老家）……后面的故事我们就不讲下去了，你懂得。

精神控制探针（话说，探针不是机械体吗？怎么也可以精神控制？）


可惜发展出的神族建筑依旧算在200人口内，不给力啊!

## 倘若你有朋友……

靠电脑不如靠朋友，以上的人族相关成就其实只要战网上有朋友都能一次性完成的。

你选人族，对方选择虫族。

前10分钟双方在家各自发展：人族堵路口架坦克，把农民编好队伍准备修理；虫族屯大量的小狗、蟑螂、刺蛇（注意，刺蛇什么的少些，或者不要也可以，因为射程远伤害高不容易控制。）

各自布阵都OK后，虫族带上所有的兵往人族家里A……“绞肉机”成就轻松完成。

“少赚多陪”、“救火斗士”和“见鬼”这几个成就都是只要讲好配合就可以随手拿到的。

xyq.163.com

# 梦幻西游 ON-LINE

# 卡牌独家限量版发布！



游戏不插电栏目又和大家见面啦！这次为大家介绍的内容是我们本期杂志里随刊附赠的游戏周边礼品哦！相信大家对这个卡牌已不陌生，去年7月杂志里，我们已经送过读者一起SD敢达版本的咯！而这期杂志里赠送的也是一款非常著名的网游《梦幻西游》，游戏将在新年寒假里发布最新资料片《出神入化》咯！上期赠送了敢达卡牌后，许多读者纷纷来信，说不会玩这个游戏，说来也是，这可是大叔在孩童时代流行的游戏呀，也难怪现在的90后小童鞋看都看不懂了。好吧，那本期栏目中，我就为大家具体介绍一下这个游戏的玩法！



先将套牌剪成20张小牌，小心不要减坏了哦。



然后邀请一位朋友和你进行对手游戏，分一半牌给他。

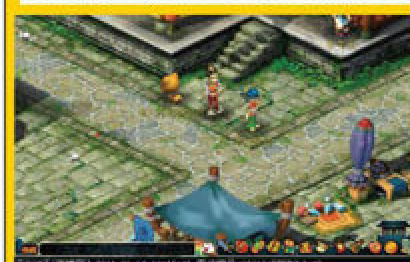


将牌微折一下后，就可以进行游戏了，你和对手每人每局出两张牌放好，然后每人可以轮流拍两次（加一张牌就多拍一次，以此类推），直到把所有牌全部拍翻过来，在谁的那一轮里把牌全翻了，谁就赢得本局，最终赢得所有卡牌的玩家获胜哦！



## 升级电攻专属VIP账号

把卡牌剪下来了，牌头的活动条可别丢掉啊！用它给的激活码进入游戏激活账号，就可以升级为电攻专属VIP号哦，可以获得由游戏官方提供给电攻玩家的专属神秘礼品！



去建邺城（83.103）找到“幸运使者”参加活动



输入激活序列号，就能获得神秘礼品哦！

## 抽取纪念奖品

但凡输入激活序列号参加活动的读者，更有机会获得由网易官方提供的精美收藏奖品！

《周杰伦跨时代典藏CD+JAY十年徽章版》



# 游戏一招先
## 游戏秘籍全分享




# 火炬之光
## 脆弱法师养成探究



法师的脆弱在这里就不用多说了，防御比纸还薄，格挡满级也不过是20%，毒女的5根绿指甲一飞出来，来不及瞬移就必定是三选一，甚至遇到2个以上冲锋怪也是同样后果。究其原因，法术射程也是很大的问题，这在现阶段无法更改。

关于法术伤害方面，首先众所周知，法师武器伤害的附加几近于无，这点就不看了。30级法师，可以主攻连环闪电，114点智力，差不多每点智力提供法术基础伤害1%，因此我目前闪电的初始伤害上限达到1834。



但是在实际应用中， 在25层左右，由于我一套装备闪电伤害+81%，伤害在500~3000，至于我暴击只有18%，所以没测试最大暴击，但是目前跳出的历史伤害，最高已经有6400+，据说战士和弓手到后期无底洞能打出1W~1W8的暴击伤害，根据这样算了算，法师似乎也可以。但终究一句话，法师的提高，在乎装备！非常非常的吃装备，我看了看身上装备，最关键的还是一个基础就+35%闪电伤害的肩甲，几次附魔后又提高了6%，总值提高闪电伤害41%。看下伤害公式，这一件装备就占了我输出伤害值的22%！由于这件肩甲入手早，所以导致我27级之前一路顺风顺水，加上闪电的无视地形垂直打击，猥琐的0伤亡到了27级。

但正是27级，在哈慈的随机任务中，我第一次遇到了毒女，一个两层的任务副本，我竟死了11次……陨石也很好用，现在1级陨石我+41%火伤，暴击也可以达到2000+。通过简单计算，当我50级，200魔法左右，闪电伤害可以达到2700+，闪电增伤120%的话，实际伤害就是6000左右，暴击完全可以达到15000。至于闪电和陨石的施法时滞，我目前58%的施法速度提升，闪电的施法时滞已经几乎没有，经常出现由于连环闪电不停放，来不及瞬移的结果。那么法师的伤害，似乎并不是那么差。

再看防御，我们需要一面格挡提升20+的盾牌。当格挡提高到50%左右的时候，加上反弹远程伤害属性，无论是冲锋还是远程投掷物伤害，都会降低到一个操作可以弥补的水准下来。

# 蜘蛛侠：破碎维度
## 衣服解锁方法

此方法PC，PS3，Xbox360版均适用






Iron Spider服装：在主菜单，按上，右(3次)，左(3次)，下，上即可解锁Iron Spider服装

Negative Zone服装：在主菜单，按左，右(2次)，下，右，下，上，左即可解锁Negative Zone服装

Scarlet-Spider服装：在主菜单，按右，上，左，右，上，左，右，上，左，右即可解锁Scarlet-Spider服装

如果解锁成功，将会跳出一个提示框（Cheat code activated!），建议用键盘来按，手柄灵敏度有点过高。有时候按了没有生效可以先进option然后再退出来重试。

# FM2010
## 4位中小球队用的实用球员







### Dante

推荐理由：能力出众、防守稳健。

美中不足：进攻端头球很少进。

位置：除了擅长的中后卫偶尔也可以客串左边后卫，表现也还不错。

### 斯科特 丹

推荐理由：年轻、攻防俱佳。

美中不足：前期用起来悲剧了点。

位置：除了中后卫其他位置还没试过，想让他踢前锋似乎不靠谱了点。

### 罗杰约翰逊

推荐理由：头球进攻和防守同样给力。

美中不足：表现不够稳定。

位置：乖乖让他打中后卫吧。

### Garra Dembele

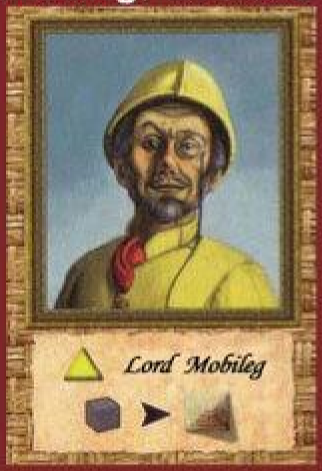
推荐理由：物美价廉、必备良品。

美中不足：受潜力制约能力上似乎不会有太大发展了。

位置：好好培养下有潜力变成前场万金油。

# 2010后艾森十大桌面游戏

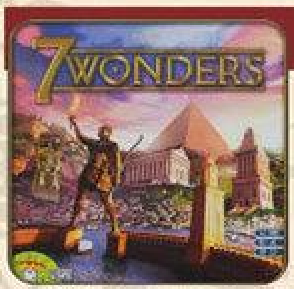
专栏作者：
Mobileg，资深桌游玩家




自幼学习围棋、桥牌，对各种棋牌有一定的研究。喜欢研读桌游规则，喜欢每一个桌游。

每年的新春，对国内的桌游玩家来说，都会怀揣着一份期待。因为差不多在这个时候，前一年埃森展上崭露头角的游戏开始逐渐进入中国市场。2010年是桌游丰收的一年。大量的新作在埃森展上涌现出来，让玩家们几乎看花了眼。那么，在埃森后的这段时间，这些游戏又有着什么样的表现呢？让我们根据BGG的排名，走马观花的，来看看2010的后埃森十大游戏。

## 七大奇迹 7 Wonders




**游戏人数：2-7人**

**游戏时间：30分钟**

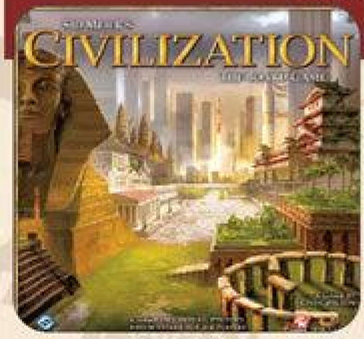
**游戏类型：文明、同时行动选择**

**2010年1月排名：18**

简介：尽管7大奇迹在艾森展前就受到了广泛的关注，但也许谁也没有想到这个游戏会冲进BGG排名的Top20。30分钟的游戏时间，2-7人的玩家配置，亦策略亦欢乐，是这个游戏成功的关键。当然，游戏的文明主题也很讨巧。一个卡牌传递的游戏，加上7大奇迹建设的背景后便不同凡响了。略让人遗憾的是，游戏虽好，但能玩到的人却不多。因为它的评价太高，排名上升太快，所以第一版游戏很快在全球卖断。目前其国际市场的标价大概在35欧元（50美金）左右，而且行情依然看涨。国内曾有过一批团购，但成交量不大。那些拿到游戏的玩家应该是非常幸运的了。

**期待指数：10**

## Sid Meier's Civilization:The Board Game 席德梅尔的文明




**游戏人数：2-4人**

**游戏时间：180分钟**

**游戏类型：文明、交涉**

**2010年1月排名：45**

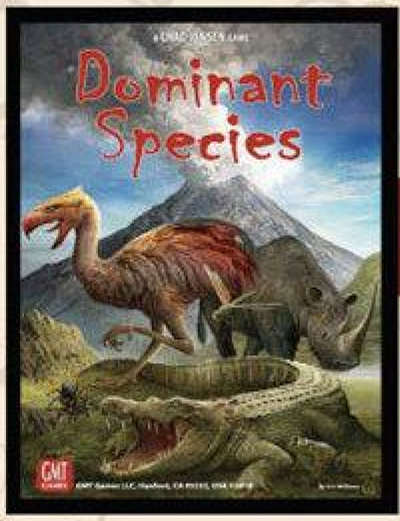



简介：看到这个游戏的名字，一定会让大家想起那个划时代的PC游戏。是的，这个桌游就是根据电脑《文明》游戏改编而来。席德梅尔，喜欢游戏的玩家应该没有不知道这个名字的。由他设计的文明系列PC游戏，可以说是开创了"回合制"战略游戏的新纪元。

那么，旨在移植文明PC游戏的桌游表现如何呢？应该说，曾经参与设计魔镇惊魂（Arkham Horror）的设计师Kevin Wilson，非常完美的在桌面上演绎了"文明"。不要被茫茫多的游戏配件和180分钟的游戏时间吓倒，文明其实还算是一个流程清晰的游戏。而且，如果你曾经玩过PC Game，那就更加不成问题。目前，国内已经可以预定到这个游戏，价格虽然不底，但相信一定有不少玩家已经跃跃欲试了。

**期待指数：9**

## Dominant Species 优势物种




**游戏人数：2-6人**

**游戏时间：180分钟**

**游戏类型：进化、区域控制**

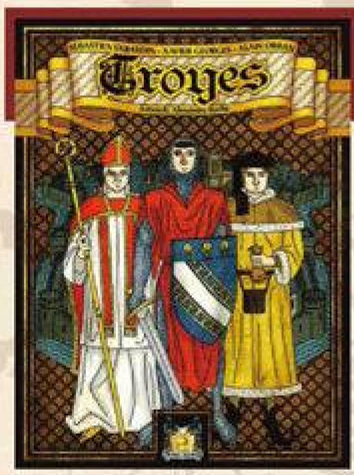
**2010年1月排名：74**

简介：优势物种是GMT在2010年发布的第二款非战棋大作，导演：Chad Jensen。在战棋界，他是GMT的票房保证。现在看来，在版图游戏上也同样如此。因为在艾森后的短短2个月间，优势物种从1500开外的排名迅速窜升到前100，并仍然保持一定的上升趋势。如果不是因为第一版已经被卖断版，我想现在这个游戏的排名恐怕要更高一些。这个关于物种进化的游戏，从口味上来看算是一个庞然大物了。3个小时以上的游戏时间，和复杂的行动选择，也许会让一些玩家退却。但喜欢深度策略游戏玩家，一定不要错过了。

年前国内曾经有过第一版游戏的售卖，因为数量有限，很快便断了货。目前只有第二版的预定，发行时间估计最早也要到2月底了。

**期待指数：9**

## Troyes 特鲁瓦




**游戏人数：2-4人**

**游戏时间：90分钟**

**游戏类型：中世纪、工人放置**

**2010年1月排名：138**

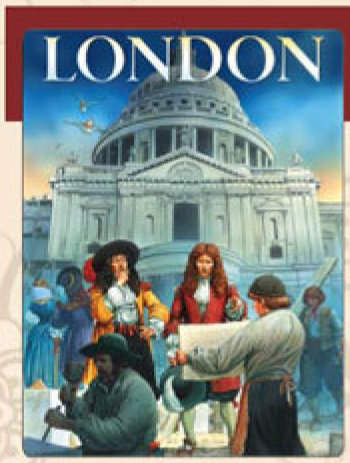
简介：特鲁瓦是中世纪法国的重要贸易城市，游戏便以那里为背景。但实质上，这个游戏偏抽象，是典型的骰子结合卡牌的游戏。虽然使用24个骰子，但策略度却在中偏上，机制上也有一定的创新成分。有趣的是，游戏的随机性不是体现在骰子上，而是在卡牌上。27张行动牌每次游戏只使用9张，这保证了游戏的耐玩性。除了骰子分配行动之外，猜测推理对手的人物牌也很有特色。因为最后积分的时候，大家手上的人物牌是对所有玩家有效的，这似乎在之前的设计中是比较少见的。Troyes的配件也值得称道，特别是卡牌的美工，颇具中世纪的韵味。目前国内已经有这个游戏销售，但接近400RMB的价格感觉还是略偏高了一些。

**期待指数：8.5**



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

## London 伦敦




**游戏人数：2-4人**

**游戏时间：90分钟**

**游戏类型：城市建造、区域控制**

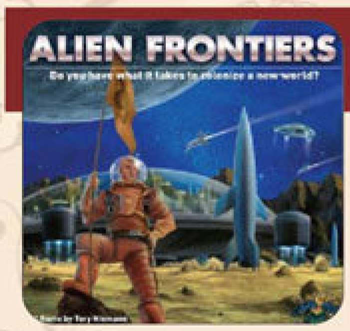
**2010年1月排名：146**

简介：London是策略游戏设计大师Martin Wallace在2010年的第二款大作。游戏的时代背景来到17世纪遭受大火后的伦敦，玩家的目标就是重建这座大火后的古老城市。110张卡牌是游戏的核心，这些卡牌大部分都是伦敦市内著名的建筑物。游戏中，每张牌都需要一定的钱来激活、使用。除了金钱之外，卡牌上贫困点也是游戏中重要的参数，有的牌会增加贫困点，有的牌会减少。在游戏最后结算的时候，要根据玩家的贫困点指数来扣去响应数量的点数。相对Martin的其他作品，伦敦的策略深度只能算中等。游戏最吸引玩家的还是她的历史背景。一些卡牌上的建筑到现在还是伦敦市区的标志，玩起来应该有不错的代入感。

伦敦的1500份限量签售第一版已经在艾森前后售罄。普通版本已经在全球发售，国内也有预定。

**期待指数：8.5**

## Alien Frontiers 外星边境




**游戏人数：2-4人**

**游戏时间：60分钟**

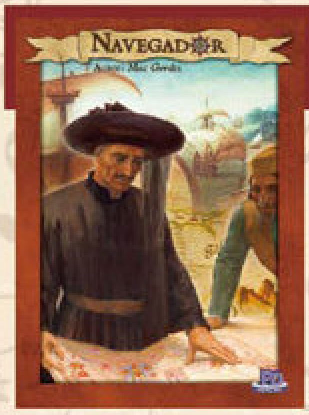
**游戏类型：科幻、区域控制、资源管理**

**2010年1月排名：195**

简介：去年艾森前，大概在8月份，国内曾经有过这个游戏的团购意向，但因响应者寥寥，最后没有成行。估计当时大家对这个游戏的了解甚少。几个月后，它也进入了BGG前200。凑巧的是，和Troyes一样，外星边境的配件中也有4种颜色的24颗骰子，使用的方法也有些相似。作为差不多时间发布的游戏，他们在排名上的竞争也呈白热化。目前外星边境虽然暂时落后，但论实力却绝不逊色。BGG有人评价说：这个游戏建立了骰子分配机制的新标准（This game is the new benchmark for dice assignment games）。另外，耗时短也是这个游戏的优势之一。目前该游戏第一版已经售罄，第二版预计在明年三月发布。

**期待指数：8**

## Navegador 航海




**游戏人数：2-5人**

**游戏时间：90分钟**

**游戏类型：探险、区域移动**

**2010年1月排名：218**

简介：Navegador是西班牙语，意思是航海、航行。这是Mac Gerdts继2030大国崛起之后的新作，也属于Rondel（圆盘）系列的游戏。也许是作者比较低调，这个游戏在艾森展上并没有获得多大关注。但是，金子总是要发光的。最近几周，这个游戏的排名开始高速上升，目前已经超越他的Rondel兄弟Hamburgum。这个游戏的特点就是平衡，和其他Rondel游戏一样，玩家将不断的面临选择。如何优化调配好资源，将是获胜的关键。

**期待指数：7.5**

## 第二高峰K2




**游戏人数：1-5人**

**游戏时间：50分钟**

**游戏类型：运动、同时行动选择**

**2010年1月排名：367**

简介：K2是仅次于珠峰的世界第二高峰，游戏的主题当然就是攀登雪山了。和其他体育运动类游戏一样，K2也有一定的随机性，即抽移动卡牌。但是，因为每个玩家需要使用所有的移动卡牌，所以这个随机性只体现卡牌出现的先后次序上，相对来说它还是可控的。因此，作为入门级的游戏，这个游戏的策略性还是不错。还有，K2支持单人Solo的游戏规则，很特别吧？目前似乎国内还少有这个游戏销售。不过，据估计，应该很快就会出现的。

**期待指数：7**

## 葡萄酒庄 Vinhos




**游戏人数：2-4人**

**游戏时间：150分钟**

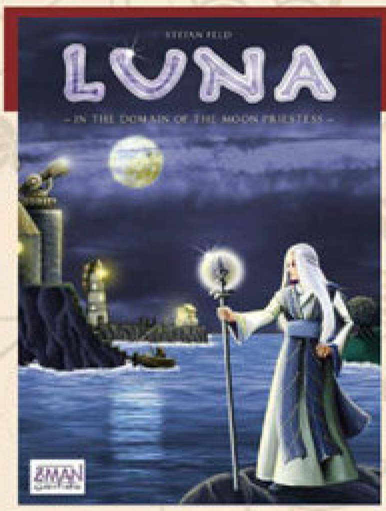
**游戏类型：经济、资源管理**

**2010年1月排名：371**

简介：Vinhos是艾森展上两大葡萄酒游戏之一。从这几个月来的上升势头看，它已经远远把对手Grand Cru甩在了后面。Vinhos走的是一条高端路线，复杂的规则，中偏高的策略深度和超过150分钟的游戏时间，也许会让一些喜欢轻松游戏的玩家望而却步。但这支潜力股仍然有相当大的提升空间。不少人看好它能进入前100名，甚至前50。目前的位置应该和其英文版的发售推迟有着必然的联系。国内一直有德文版游戏的预售。大家都非常期待英文版游戏的发行，不仅是为了玩游戏，谁都想看看它到底能走多远。

**BGG评分分布：期待指数：9**

## 月亮女神 Luna




**游戏人数：1-4人**

**游戏时间：90分钟**

**游戏类型：奇幻、工人放置**

**2010年1月排名：820**

简介：Luna来自西班牙语，是罗马神话中的月亮女神。于是，以她命名的游戏，又是工人放置机制，便立刻添加了一份神秘色彩。游戏设计师是近年来佳作不断的Stefan Feld。引用国内一位高级玩家的话，“Stefan的游戏看完规则一般是不会让你见到底的。”我还想再加上一句：通常是越玩越有意思。Luna的美工很有特色，结合游戏背景，颜色运用颇具神化色彩。和K2一样，Luna也支持Solo的游戏模式，参照二人游戏规则，玩家将要对战的是一个遵循一定规则的虚拟对手。前年国内就有这个游戏的预定，但是因为出版商Z-Man跳票的厉害，估计游戏到手可能要等到3月了。

**期待指数：7.5**

# “愤怒之门”前的殊死决战

## 2010魔兽卡牌年度冠军赛综合报导

**如果说让数以万计的玩家愿意在线上同时竞技的《魔兽世界》有着一种特殊的力量，那么让这么多玩家愿意来到现场面对面交流的《魔兽卡牌》则有着另一股无形的魅力……**

2010年魔兽卡牌年度冠军赛于12月18日、19日在上海举行。年度冠军赛是魔兽卡牌的冬日传统节目，和每年春天举办的“新锐杯”、亚太冠军赛以及每年夏天举办的国家冠军赛并列为魔兽卡牌年度四大赛事。



你见过120人以上的副本么？



“忏悔者礼堂”的胸牌，戴上了就是自己人。

卡牌游戏区别于网络游戏最显著的特征是提供人与人面对面交流的机会。与其说牌手们前往同一地点参加比赛，不如说比赛给予牌手们一个很好的理由聚会。漫长而无聊的冬日，能与来自全国各地的新老朋友一起high，实在是一件再快乐不过的事情。

一进比赛场地，黑鸦鸦的人群着实震撼到了我。共有120位牌手参加，两天内要进行6场构筑赛、3场轮抽赛才能决出八强，真可谓大浪淘沙啊。主席台上，来自愤怒之门的横幅背景似乎在鼓舞着众牌手，要像伯瓦尔和小萨鲁法尔一般不抛弃，不放弃。相信众牌手千里迢迢远道而来，必定挑选了自己最中意的套牌，不会轻易说GG。下面就让我们来看看现场实况。



图为上海著名魔兽卡牌公会“忏悔者礼堂”的LOGO——公会化是魔兽卡牌在国内特有的发展模式，也是一种全新的尝试。由于魔兽卡牌活动基本每次都是线下举行，这种人与人直接交流的真实感是魔兽卡牌乃至桌面游戏独有的魅力。



阿尔萨斯与伊利丹二番战！李奇·金……呃，Lich King的牌垫是本月初暗月马戏团洛杉矶的奖品（明年3月、5月和11月，暗月马戏团将分别在北京、深圳和上海举办），它的拥有者还是2007年澳大利亚国冠赛的冠军——在北美洲和大洋洲都留下了国人的印记，给力！

从美学的角度来说，我认为兽人是最适合穿板甲的种族。这个死亡骑士也是我在《天灾之战：愤怒之门》系列中最喜欢的一张卡牌。









两张卡牌大有来头，一个是以大名鼎鼎的毛会会长（误）“昆哥”为原型的牛头人战士，一个是为了升级装备故意被巫妖王秒杀的小萨鲁法尔（大误），现实人物和虚拟人物交相呼应。






也许你在游戏中欺负过这位小弟，不过在卡牌上你可以没本事这么休闲的解决它。

和《魔兽世界》息息相关、环环相扣是《魔兽卡牌》得天独厚的优点，但是这并不是全部。之所以能发展成现在的规模，在还原游戏的基础上，精心的卡牌设计和创造自己独有的元素正是魔兽卡牌吸引人的关键。

改革迎来新气象，魅魔翻身把歌唱。在魔兽卡牌中，你可以扮演一个魅魔，指挥一大堆术士为你服务——你懂的！





参加2010魔兽卡牌年度冠军赛的美眉牌手数量达到7名，以至在大型比赛中首次出现“女人何苦为难女人”的场景……



八强诞生，北京的贾斌和天津的赵一凡同样使用背叛法师失心者沃娜，一场漫长的德比之战不可避免。




决赛，背叛法师的内战，精彩程度不亚于两个恢复德在竞技场对战，还好北京的贾斌和天津的雷强可以中途上厕所。



看右上角的那张，玩家在魔兽卡牌还能扮演深渊恶魔。在后面的版本中，我们还能加入天灾军团的势力。总之，魔兽卡牌能够实现的角色，不仅仅是12个种族10个职业。最后，这幅重口味套牌的使用者是个美眉，女孩的心思你别猜呀你别猜……




经过一番拉拉扯扯，北京的贾斌以3：0推倒了天津的雷强，将10000元现金和各种奖品揽入囊中，2010年魔兽世界集换式卡牌年度冠军赛落下帷幕。下一次重大活动将是明年3月在北京举办的暗月马戏团，我可以负责任的预告：那一定会非常有趣——帝都见！

## 数据统计

本次比赛的套牌职业分布：死亡骑士（联盟2，部落14），德鲁伊（部落2），猎人（部落2），法师（联盟12，部落8），圣骑士（联盟4，部落3），牧师（联盟3，部落2），盗贼（联盟7，部落1），萨满（联盟2，部落13），术士（联盟8，部落18），战士（联盟2，部落14）。





阿尔萨斯大战弗丁，东瘟疫之地的经典战役在牌桌上重现。



# 三国智之黄巾战役(下)

作者：弓兵

## 汉军篇

**介绍完黄巾军的战术思想之后，我们再来关注我们的汉军阵营，首先汉军的主将可以选择的有皇甫嵩，卢植和刘焉。**

我们先对各路汉军做出综合评定：皇甫嵩：攻击型　卢植：谋控型　刘焉：综合型

注：这里并不是说一定要按照以上的思路定义主将加以配合的卡组类型，而是说按照主将兵权条件以及自身属性考虑以后的战术倾向。

## 汉军主将——皇甫嵩



作为皇甫嵩来讲，232的三围属性虽算不上高，但由于自身技能在对抗黄巾军时具有优势，加上2步1弓的兵权，使得皇甫嵩成为了攻击输出的首要人选。

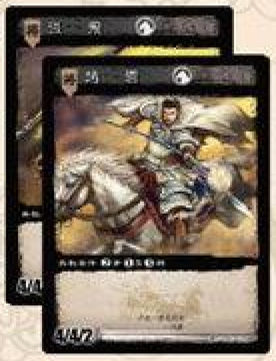
**攻击力：★★★★★**

**控制力：★★★**

**主将属性：★★★★**

**综合评定：★★★★**

### 战术一



很多攻击力在3以及3以上的将领的兵权都会涉及到步和弓，除了大吕布和关羽以外，多数的骑兵将领要求的兵权数目军符合2步1弓的条件，这样我们的战术就成为了全带骑兵兵权，以步骑将领为核心的攻击型打法。

像赵云张飞这样的大生物将领在对抗第二阶段的黄巾小兵的时候也不落下风，如若在第一阶段就能形成攻势，将是对黄巾军的沉重打击；因为其3骑兵不算多，所以皇甫嵩为主将的战术中，赵云和张飞的上将速度可见一斑。



先锋将领再加上又是袁式骑兵使得在对抗黄巾军时，张合、高览、文丑等辈成为当仁不让的主力进攻点；因为黄巾军的思想是要控制攻击力的输出，加上如若进入第二阶段，那么留给攻击型的战术的机会并不多，那么依靠先锋禀赋一次性上多个将领，让自己的进攻能力在短短的数回合内就有爆发性的表现，迅速解决战斗，不能让战线拖长。

当然，像乐进、太史慈这样的在皇甫嵩的带领下，只用1个骑兵就能出现的将领，也是我们的首要选择。

### 战术二



我们不是说皇甫嵩只能作为攻击点出现，但是作为控制点的话，那1弓的兵权显得多余，多余就成了一种浪费，那么我们就可以换一种思路，用弓兵配合谋略做到控场。

毒箭将领在对付黄巾军的时候稍显尴尬，原因在于多数的黄巾将领的兵种属性是刀盾，这样就限制了毒箭将领的发挥；同时由于黄巾军不论是在起义还是守城阶段，均具有生命值的属性加成，而毒箭只能造成1点永久伤害，要做到控场就对副将槽的数目和状态提出了很高的要求。



相比之下，暗箭将领就要实用许多，但是同样有着问题的存在，盖防将领上场是需要消耗粮草的，翻转是需要虎符的，这样消耗显得比较庞大，所带的兵权也少不了，那么就要千万小心成事在天的发动了。



在后期我们还可以利用步弓的兵权条件上文聘和夏侯渊这样的将领，攻击值也是在3，也具有一定的打击能力，只是如若要进攻，又要用毒箭和暗箭控场，那么粮草问题就成了我们最大的敌人；况且又要输出，同时又想做到控场，牌组的稳定性受到了很大的考验，也对操作提出了很高的要求。

总评：皇甫嵩在作为控制的时候稍显鸡肋，与其如此，不如放弃控制，完全追求进攻能力，从根本上压制黄巾军，我想这才是求胜之道。

## 汉军主将——卢植



1步2谋的兵权条件，加上对抗黄巾军时候的血厚优势，让卢植成为了对抗黄巾军时当之无愧的控制角色。

**攻击力：★★**

**控制力：★★★★★**

**主将属性：★★★★**

**综合评定：★★★★**

### 战术




步谋卡组的特点就是成型速度快，再加上本身就具有1步2谋的兵权条件，使得控制卡组的成型速度有了强有力的保证。

作为控制角色，卢植的任务就是控制黄巾军场上的将领数量，抑制黄巾军的反谋，这样才能为己方的攻击型打法创造空间。

控制黄巾军上场，控制黄巾军进攻，以及控制黄巾军在场都是卢植的基本任务，所以像有来无回，以逸待劳，引君入瓮这样的谋略就成为了卢植最好的武器。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文 弓兵 贪睡猫 小杰

要对黄巾军做到很好的控制，张角就不得不出现在我们的视线范围内，那么怎么控制张角，就成了控制型卡组的问题：利用惊雷，玉石俱焚和巫蛊之术对付张角自然是不必说的，如若己方的吴子兵法被破坏惊雷失去发动条件，而黄巾军的张角又装上了吴子兵法，己方谋略不能对付的时候。就要借助神算块以及破宝谋略的强大功效，为自己也为输出强行打开一条通路。



在此我们不得不提到在控制型卡组中存在的重点人物——程昱，程昱的存在使得黄巾军无法通过战斗增加粮草，保证了攻击型的卡组进攻的效率，否则，好不容易打掉的血被黄巾军通过战斗加回，使得战线拖长，对于汉军来说，这才是最不利的消息。





如果军师的智力达到5或者更高了的话，卢植装上丧心石也可以形成强大的进攻，不过这都是后话。

总评：控制型的卡组千万不能被黄巾军控制住，同时还要保全自己的存在，否则自己变成汉军的缺口不说，还连累己方的攻击型卡组发挥不出实力，将领白白战死，战线拉长，使得黄巾军的优势指挥越来越明显，所以控制型卡组的流畅性和控制力是非常重要的。

## 汉军主将——刘焉



刘焉2步的兵权条件使得刘焉可以配合任何战术，不论是控制还是攻击都面面俱到，但是自身能力的缺憾，使得这个主将显得鸡肋，上场的时候可以寻找张鲁加粮，所以我们更多还是偏向于控制型卡组。

攻击力：★★★★

控制力：★★★★

主将属性：★★★

综合评定：★★★

### 战术一

刘焉2步的兵权，使得作为步弓骑的牌组显得尴尬，所以一般还是选择步骑，思路和步骑卡组是一致的，除了主将只能是刘焉，作为攻击型卡组，步骑还是很有看头，在这里就不多做介绍了。

### 战术二



作为控制的刘焉，兵权条件的限制使自己的成型速度比不过卢植，同时步谋中高智力的军师不多，如果刘焉和卢植同时在场，且军师都想到5智力的话，就要注意将领千万不能重名，而卢植作为第一控制点，首选的军师是贾诩，一般也带了郭嘉，所以留给刘焉的军师不多，这里介绍一个——蒯越；蒯越的技能在控制型卡组中基本是发挥不出来的，况且还要耗费自己的粮草，所以，在这里我们只借用蒯越的智力和生命值，毕竟4智力3血的军师不多见。

刘焉本身的属性和卢植不能相比，所以后期攻击能力显得薄弱，如果没有贾诩，应变能力又受到极大的考验，使得刘焉控制型的地位尴尬。

### 战术三

刘焉也可以像皇甫嵩一样，利用弓兵形成弓兵和谋略配合控制的方法，思想方法和皇甫嵩的控制型战术相似，这里就不过多阐述了。

### 战术四

因为刘焉只有步兵兵权，所以可以考虑特殊的战术，就是利用纯步将领输出。



掠夺将领可以作为重点的输出点，因为攻击力很高，同时还具有掠夺禀赋，使得自己的粮草得以保全，但是生命值的低下使得掠夺将领只能在黄巾军控场的时候才能展现出最大的威力。

纯步将领的最大的缺点就是攻击力不足尚且生命值脆弱，使得在进攻端黄巾军有将领的时候完全不能发挥威力，同时由于生命值的低下可能成为黄巾军的突破口，镇守禀赋在进攻的时候完全不能发挥作用，所以使得纯步打法在战役中略显得尴尬；不过，纯步也可以像纯骑一样，作为先锋将领的作用，也就是说起到为后面的攻击点清空场上将领的作用，同时配合谋略更好限制黄巾军，使汉军强力攻击点更好发挥。

总评：刘焉在战役中的地位可能是最低的，因为其兵权的限制，加上有皇甫嵩和卢植强力将领存在，使得刘焉经常都只能起到辅助的作用。

汉军想要取得胜利不光是一个人的卡组是否组得好，是否面面俱到，而是要求各路汉军相互配合，从前面的分析我们可以知道，汉军无非是攻击型和控制型的战术，那么就要求这两者相互配合；在此我们以1VS3为例，说说3路汉军的相互配合：

2攻1控：目前为止3家配合最平衡的一家，控制型牵制黄巾军谋略，攻击型打击黄巾军粮草，不论是攻击力，控制力还是应变力都属上乘。

**推荐：皇甫嵩，朱隽，卢植**

1攻2控：攻击力略显薄弱，控制一流，但是一旦在控制的阶段没有击溃黄巾军，反过来就会被黄巾军迅速吞噬。

**推荐：皇甫嵩，卢植，刘焉**

3控：强大的控场能力，几乎没有攻击力，光是控制住黄巾军没有多大的实际意义，不能形成对黄巾军粮草的毁灭性打击，最终结果必定是失败。

**推荐：皇甫嵩，卢植，刘焉**

总结，汉军的战术千变万化，需要各位玩家多多摸索，我在这里只是起一个抛砖引玉的作用，希望大家对战役有更好的认识，不足之处希望各位高手指正。

但抛开战术而言，我们从黄巾之乱战役中可以看出，基于历史立足的三国智，有了另外一套发展的模式和方向，在这样的模式之下吸引到的不只是普通桌游玩家，更多的是喜欢三国历史的玩家，热爱三国时代的玩家；同时战役的出现，让游戏在以前的基础上有了更大的变化空间，也使得很多的常规基本不用的卡在战役中重获新生，我想这才是三国智的乐趣所在；最后让我们在了解三国文化的同时享受到更多的来自三国智游戏的乐趣，我想这才是三国智所要表达的思想，这才是三国智最终的目的。

# 这些个游戏它妈

## 细数游戏制作团队

《大话西游》里唐僧曾有过这么一句台词：人和妖都是妈生的，不同的人是人他妈生的，妖是妖他妈生的。游戏也不例外，也有妈的，而且不止一个，有些游戏甚至需要一堆妈，那它们的妈都贵姓呢？这里就为你一一介绍。



## 任天堂——谋事在人，成事在天

“任天堂”缘出于成语“谋事在人，成事在天”，社长山内溥在八十年代将主要业务从生产扑克牌转向电脑游戏机。其游戏影响力颇大，使众多玩家深受其益。70年代，雅达利公司开创了一个高科技的电脑游戏业。无独有偶，一家专营电脑游戏机的日本任天堂公司，80年代初期把它的家庭电脑游戏机（FC）投放市场后，也掀起一场轩然大波。这个小小的日本株式会社，员工不足千人，却硬是把人们熟知的松下、日立、东芝、索尼等国际驰名大企业甩在后面——1993年人均创利80万美元；1994年公司税前利润排名于全日本上市公司的第二位，仅次于汽车行业的霸主丰田。

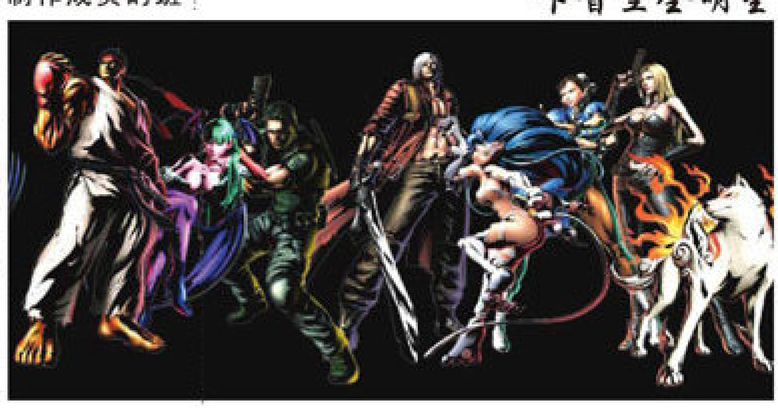
“任天堂”长期制作贩卖扑克一类的赌博器具，在难登大雅之堂的行当中苟延残喘了百余年，传到山内溥手中，他才冒着风险投入巨资，把主要业务定位于电视游戏机。山内溥“下注”于游戏业，面对的是严酷的现实：当时日本正面临石油危机，经济持续三年不景气；美国游戏玩家也对老式节目日渐厌倦，游戏机销售量下跌到历史最低点。但独具慧眼的山内溥却从市场的暂时衰退中，看到了廉价家庭游戏机的发展前景。其他厂商为了招徕顾客，宣布自己的游戏机不仅能够玩游戏，还具有学习的功能，可以帮助孩子学习、计算和打字；山内溥却反其道而行之，公开声称：任天堂红白机的惟一功能就是玩游戏。去掉多种功能，正是任天堂FC游戏机能够以价廉取胜的秘密武器。然而，真正为任天堂带来发展契机的却是一个青年游戏玩家——宫本茂，画家出身，最钟情的玩物是卡通片电影，在电脑技术方面只是个“半瓢水”。他在任天堂呆了3年一事无成，被山内溥打发到工程部去帮助设计游戏。宫本茂设计的第一个童话游戏叫做“驴子金刚”，主人公是长着大鼻子傻头傻脑的木匠。第二个游戏使宫本茂的人生大放异彩，当他写完游戏的脚本时，自己也不曾想到，主人公“马里奥”后来竟名扬四海，超级马里奥闯入千家万户。



最为经典的红白机

## 卡普空——胶囊+电脑

CAPCOM（卡普空）正式成立于1983年6月，原本是作为有限会社サンビ的对外产品销售窗口而设立的，CAPCOM这一名字的由来是“CAPSULE”（胶囊）和“COMPUTER”（电脑）的合成。CAPCOM最初的正式员工尚不足10人，根本无力展开大规模的游戏开发工作，于是迁本宪三便在各大报章刊登广告高薪招募游戏相关的技术人员，在当时日本各大游戏开发厂商纷纷裁减员工的形势下，CAPCOM大张旗鼓的招募活动立即引起了强烈反响。CAPCOM于1984年5月开始发售本社首部街机作品《VULGUS》，这款纵版STG游戏与此后由冈本吉起主持开发的ACT《SONSON》都让玩家感受到非常强烈的KONAMI唯美风格，仔细看看制作成员的班底便不难清楚个中缘由，包括藤原得郎、冈本吉起两个领军者在内居然有近三分之二的成员过去都出自KONAMI门下。后期凭借其《街头霸王》、《街头霸王II》、《洛克人》、《生化危机》、《鬼武者》等系列作品使公司在游戏界享有着非常重要的地位。并发展到街机、FC、超级任天堂、Playstation、Playstation 2、Game Boy Advance、XBox等多个版本和平台上。


卡普空全明星

## 育碧——多元文化的跨国公司

1986正式成立Ubisoft Entertainment S.AGuillemot五兄弟于1986年在法国创立，从事教育软件和游戏软件等的出版和发行。在1989到1990年间，育碧开办了第一家海外分公司。育碧对市场看得很准，一举进入西方三大游戏市场：美国、英国和德国，并很快站稳了脚跟。1990年，五兄弟决心开创自己的游戏，于是他们开始大量聘用年轻技术人员，于是在1994年，育碧在法国的Montreuil创建了自己的游戏制作室。Michel·Ancel，一位天才的设计人员逐渐得到赏识，他领导下开发的游戏《Rayman》成为当今最著名的游戏之一。2000年，育碧并购了北美游戏制作的两家大公司：Red Storm Entertainment 和 TLC GAME Studios。同时，为了进军PC游戏市场，它还并购了策略游戏和在线游戏的老牌开发商：Blue Byte Software。到2003年，它已经在22个国家拥有分公司。在这期间，育碧的游戏：Tom Clancy's Splinter Cell被交互科学艺术委员会评选为2002年最佳游戏。2006年至2008年育碧成为娱乐行业的领军者，2007年，育碧成为全球（除亚洲外）排名第三的独立游戏经销商。在保加利亚、中国、新加坡、印度和乌克兰成立新的工作室；在墨西哥和波兰新建经销分公司，如今公司已成长为一兼容多元文化的跨国公司，迄今为止，全球雇员总数已达到了1500多名。

Gameloft公司(智乐软件)是世界领先的手机、PDA、数字电视及电视游戏软件开发商、出版商，也是现在你所看到iPhone平台出现最多的游戏公司。成立于1999年的法国，同年成为该国上市公司，是Ubisoft集团（育碧软件—全球10大娱乐软件开发商）的兄弟公司，跟Ubi是联合家族产业。公司除了自主开发新游戏外，还不断利用集团优势将已经在PC游戏业取得成功的游戏移植成为手机游戏。



育碧盯着手机很久了

## 科乐美——创意不断却又爱又恨

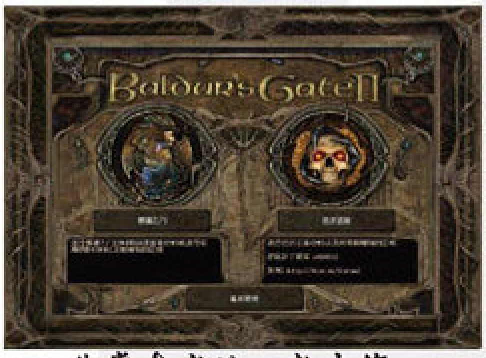
起初科乐美的logo图案是斜体的“konami”字样，现在则是正体字样。其官方主页上的解释为：“这象征着konami已经成为一个很稳定的企业”。KONAMI（科乐美）真正的兴起是在80年代末90年代初，当时依靠大量红白机游戏软件的成功以及一大批制作精良的街机游戏，KONAMI在日本视频游戏市场可以说是所向披靡威风八面，到1992年KONAMI就顺理成章的坐上了日本第三方厂商的头把交椅。1992年世嘉《VR赛车》、1993年NAMCO《山脊赛车》以及世嘉的《VR战士》掀起了3D游戏的狂潮，人们开始期待3D游戏在家用机平台上的出现。尽管KONAMI有着强劲的经济实力，然而在技术力上却是先天不足，在这场新革命中KONAMI受到不小的冲击，1994至1995期间该公司出现了第一次运营亏损，1995年总计每股净损失达4美元。其后KONAMI开始重新部署战略计划，其所出产游戏渐渐从射击类为重点转为体育及动作类等游戏。进入2000年之后，KONAMI再次焕发了惊人的光芒，99年KONAMI股票在伦敦上市、2002年9月KONAMI股票正式登陆纽约，科乐美株式会社成为世界同行业中唯一一家国际性上市企业。2002年度KONAMI营业额逾2500亿日元，当之无愧的成为日本游戏软件商之霸者。KONAMI最经常的手段就是先构思出一个绝妙的游戏创意，然后根据这种创意不断推出续作或者衍生产品，直到所有玩家都讨厌了这种创意之后再去开发其他题材游戏。因此玩家们往往对于KONAMI同一系列的游戏又爱又恨。不过榨取产品的最后一滴商业价值也是商业社会的必然定律吧！毕竟KONAMI带来的游戏经典至少在数量上是其它第三方厂商所无法企及的。



编辑部玩得最多的游戏

## EA——给游戏业留下了将近十年的烙印

美国EA公司(Electronic Arts)成立于1982年，现今全球最大的互动娱乐软件独立开发商和发行公司。EA公司拥有EA Sports、EA Games和EA Com三个世界性品牌，旗下EA Sport是知名专业游戏美国艺电公司标志公司，运动系列电脑和电视游戏以及娱乐软件开发商、发行商。EA总部设在加州雷德伍德市。EA 2005年度的业务收入为31亿美元，并且有31项产品的全球销售量分别超过百万套。2007年度全球收入超过30亿美元，并且有27项产品的全球销量过百万套，堪称游戏霸主。美国艺电有限公司Electronic Arts (EA)现在为全世界首屈一指的互动性娱乐软件制作发行商。EA的产品范围广泛，包括个人计算机游戏Personal Computer、Sony Play Station 1 & 2 & 3、Xbox & Xbox360电视游戏软件、任天堂Wii、GameCube、Game Boy Advance游戏软件等等。EA是美国纳指上市公司，年收入超过30亿美元，业务分布26个国家，全球员工人数超过7,100位。



非常古老的一款大作

## Westwood
### 工作室是早期即時戰略游戲的發明者之一
### 他們的代表作是Dune II

1998年EA买下了Westwood，工作室很快开发出Command & Conquer： Tiberian Sun，这个续作拥有全新的提升过的游戏引擎。随后的年月里，工作室继续带来了Command & Conquer系列的很多作品，以及一个即时战略和第一人称射击混和的游戏：Command & Conquer： Renegade。

## BioWare
### 是與黑島關系最爲密切
### 也是通常最容易被玩家與黑島搞混的公司

这个最初由两位加拿大医生创建的制作组在1997年开发的“无限”引擎是上世纪末最成功的游戏引擎之一，与此同时黑岛带来了龙与地下城规则授权，这两者的结合造就了一个在商业和评论界同时获得巨大成功的系列——《博得之门》。2007年10月12日，美商艺电以六亿两千万美元收购其母公司Elevation Partners，同时额外向Elevation Partners的特定员工提供价值两亿五百万美元的股票作为额外补偿，共耗资八亿两千五百万美元。

## BUNGIE——一款就可以传奇

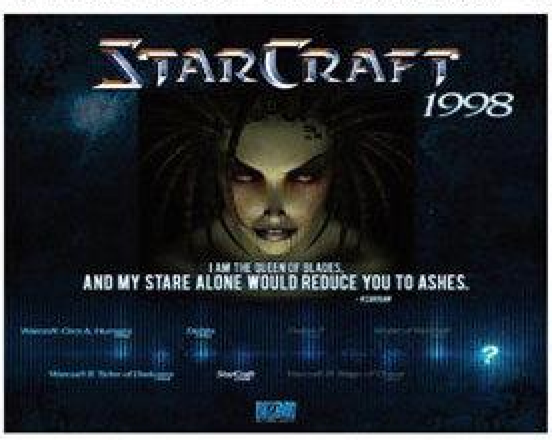
成立于：1991，总部位于：Kirkland, Washington。Bungie在国内玩家中知名度不高，可是提到Bungie开发的游戏大作《光晕》系列，玩家便会恍然大悟。以两人白手起家的Bungie，如今已经成了业界最大的游戏设计工作室之一。1990年大学生Alex Seropian和Jason Jones一起在Jones位于芝加哥的地下室为苹果的Macintosh平台制作游戏。他们第一款大卖的游戏是第一人称射击作品《马拉松》。在90年代晚期，他们决定新游戏的主体不再是一整支部队，而是一个战士让他去对抗星盟，一支被神秘宗教预言所驱使的外星种族，《光晕》由此诞生。

近几年Bungie出品的《光晕》系列，足能够载入游戏销量史册，《光晕1》650万份，《光晕2》850万份，《光晕3》1300万份，这样，而该制作室最新作《光晕：致远星》在发售的首周全球销量已达到惊人的400余万套！这样的成绩在这个星球上很少有别的制作组能够超越。同时他们也是微软Xbox360最亲密的挚友，他们共同开发了脱胎于FPS的RTS类游戏《光晕战争》。全新的RTS类型还能不能续写《光晕》的传奇，我们将拭目以待。



## 暴雪——三年磨一剑

暴雪公司是游戏产业的一个神话，10年时间创造了一个空前的经典。它的成功具有许多的神秘色彩，但有目共睹的是，在群雄纷争的游戏业，制作权威性作品一直是暴雪的愿望和动力。1991年，两名美国UCLA大学毕业生迈克·莫怀米和艾伦·阿德汗因为一个巧合的计算机密码JOE而相识相交，毕业后两人共同创建了Silicon & Synapse公司。起初替人开发一些简单的棋类游戏，当年开发的《摇滚赛车》和《失落的维京人》两款RPM游戏，有幸成为美国第一个被移植到日本任天堂的超级游戏。1994年，暴雪公司被一家著名的发行公司收购。就在这一年，包括程序员、设计员、绘图员和音响师在内只有15名员工的暴雪，隆重推出了以“暴雪”之名面世的惊世力作PC游戏《魔兽争霸》，并且第一次在自己的产品包装盒上贴出了“Blizzard(暴雪)”的标签。在当时，游戏公司开发一个产品并不需要庞大的费用，但回报率却相当丰厚。所以，一套《魔兽争霸》就为暴雪赚得了足够的再生产资本。1995年，暴雪趁热打铁，推出了《魔兽争霸II》，获得了更大的成功，销量超过百万。1996年，暴雪的第二个系列精品《暗黑破坏神》上市，18天卖出100万套；第二年，《暗黑破坏神：地狱火》上市不久很快卖出250万套，成为当年最畅销的游戏。到了1998年，暴雪已经是家大业大，财大气粗，为推出《星际争霸》积蓄了雄厚的实力。《星际争霸》上市之前，暴雪准备了100万套，刚一露面，等待已久的各国玩家便疯狂追捧，100万套三个月销售一空，












PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

成为当年全球最大销售量的游戏。第二年，《Starcraft(星际争霸)》轰动韩国，在当地卖出100万套，韩国也因此成了《星际争霸》的最大用户国。在全球游戏业，竞争之激烈已经到了你死我活的程度。在这种残酷的竞争中，暴雪的游戏上市为什么都能卖得那么好呢？简单地说，暴雪的开发原则可以归结为一个词："有趣"。用玩家的话来说，暴雪的游戏具有深度耐玩性，几个月的时间根本无法把握其中的精髓。《星际争霸》玩上三个月的时间，一般来说只能初窥门径，钻研的空间非常大。暴雪公司在10年的时间内总共推出13部游戏（不包括资料片），其中"魔兽系列"占了多数。严格地说，只算暴雪最成功的三部系列游戏，平均三年磨一剑，暴雪的发展史就是这么简单。

## 暴雪跳票史：

### 游戲界最大的謊言是什么？暴雪不跳票！

- 1996年11月30日《暗黑破坏神》跳票，由此拉开暴雪游戏跳票的序幕
- 1999年12月 《暗黑破坏神2》被延迟至2000年年初上市
- 2003年12月23日《魔兽世界》在韩国的内部测试延期到2004年初
- 2004年10月15日《魔兽世界》在北美地区发行日期被推迟到11月23日发布
- 2006年8月28日 《魔兽世界》1.12新版本的更新时间被推迟到9月19日
- 2006年10月24日《魔兽世界：燃烧的远征》测试延期到2007年1月
- 2007年6月6日 《魔兽世界：燃烧的远征》中文版延迟到7月
- 2007年12月24日《魔兽争霸3：冰封王座》1.22版本补丁发布时间推迟到2008年1月底
- 2008年1月31日 《魔兽争霸3：冰封王座》1.22版本补丁再度被推迟

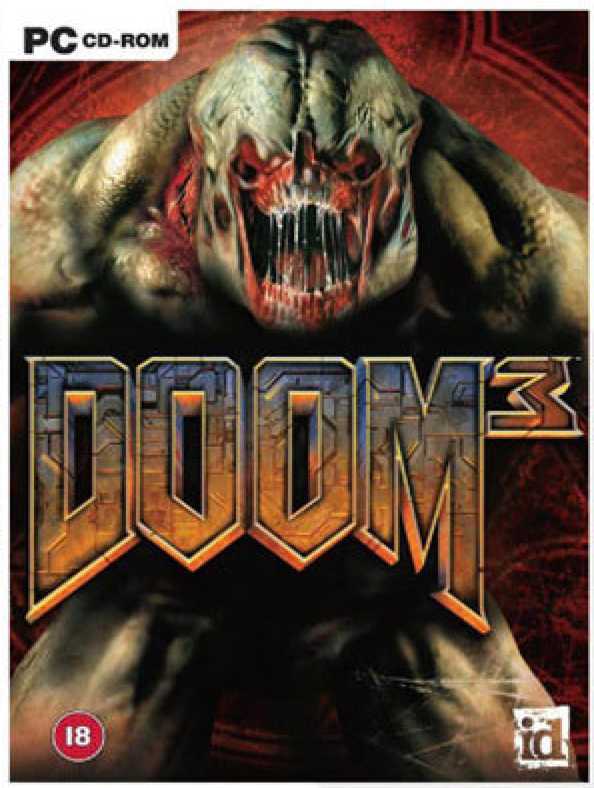
后话：动视暴雪（Activision Blizzard）是一家由法国维旺迪集团控股的美国电子游戏开发和发行商。美国动视和维旺迪游戏於2007年12月2日宣布合并。是次交易金额为$188亿。合并後的新公司名称由美国动视及维旺迪游戏旗下公司暴雪娱乐之名组合而成。合并已於2008年7月9日完成，总资金运转约为189亿美元。在去年，动视暴雪旗下第一人称射击游戏《使命召唤：现代战争2》以450万的预售数，4亿美元的首日销售额打破史上首日销售额最高游戏的吉尼斯世界纪录。



## ID SOFTWARE——3D射击始祖

id Software是一家软件公司，在美国得克萨斯州。公司主要从事电脑游戏以及游戏引擎，id Software方面的开发。知名的FPS大作《半条命》（Half-LIfe）和《反恐精英》（Counter-Strike，简称CS）就是利用Quake的引擎制作的。公司在1991年2月1日由John Carmack等人创办。他们当初在一家名叫Softdisk的公司当小程序员，期间由他们编写的电脑游戏指挥官基恩大获成功并在短短几个月的时间里就卖出了多达3万套，这在当时正处在萌芽阶段的电脑游戏产业来说是一个极其惊人的数字。在一个月后John Carmack等人集体辞职，后成立了id公司。1993年《毁灭战士》的成功让id公司真正走向了业界之颠，这对于一家只有13人的小公司来说的确是个不小的成就，仅在1995年公司的纯利润就达1500多万美圆，让公司几乎所有的人都变成了百万富翁，让业界的同事们都羡慕不已。

2009年bethesda的母公司ZeniMax已正式收购了id software。这次收购确切来说是id加入了一个大集团或者说是大组织，因为id software一直都是保持独立开发商的身份，可能是时代变迁，今非昔比，id虽然战斗力超强，但如今群雄林立，id也需要一棵可以依靠的大树，这次收购不仅让id找到了合适稳固的发行商（id作品向来都是activison发行，activison和暴雪合并后，id和activision的关系恶化，id把《rage》交给了EA发行），对于ZeniMax来说，拥有了id的引擎技术和《毁灭战士》、《雷神之锤》、《德军总部》等知名品牌，双方都由此获益。此次收购后id并不会发生大变动，将依然保持"独立身份"。




## 大宇资讯——中国武侠梦

大宇资讯自1988年4月27日成立至今，从资本额新台币100万元，员工3人，发展至今，成为上市公司，资本4.7亿，两岸员工达600余位。集团内7家公司同时掌握两岸三地的产品研发、行销通路及网路游戏经营等数位产业上下游市场。多年来，大宇一直坚持以掌握自有品牌及开发自创产品为主轴，并以玩家的需求、喜好为依归，研发出一套套如仙剑奇侠传、轩辕剑、大富翁、明星志愿、天使帝国及正宗台湾16张麻将等脍炙人口的系列大作，产品的触角也随著科技时代的进步从PC Game拓展至Consol Game、Online Game、Mobile Game及Casual Game等范围。



■ 编辑：大尾巴太狼 ■ 美术：咖啡

# 全球十大经典镜头再出二代

### 佳能EF 70-200mm f/2.8L IS II USM镜头

这是一款远景变焦防抖镜头，也是一款恒定大光圈红头，成像品质极为出色。佳能EF 70-200mm f/2.8L IS II USM是以明亮的最大光圈为一大魅力的大口径远摄变焦镜头。自动对焦由安静迅速的USM（超声波马达）驱动，能够帮助用户准确快速的对焦。

性能方面，镜头采用了5片UD（超低色散）镜片和1片萤石镜片，对色像差进行了良好的补偿。镜头的全焦段均具有与L级别镜头相称的高分辨率和对比度。此外，在镜头对焦镜片组（第2组镜片）配置的UD（超低色散）镜片，可以对对焦时容易出现的倍率色像差进行良好补偿。采用优化的镜片结构以及超级光谱镀膜，使得数码单反相机中易出现的眩光与鬼影得以最大限度的抑制。

**编辑点评**

“爱死小白”是十大经典镜头中唯一一个变焦镜头，这次所出的2代在多加了2块UD镜片后，成像会更加完美。

**参考价格：￥16000**

**[推荐指数]**★★★★★

# 走在时尚前沿

### 森海塞尔MXW1 ED8 GS1000



森海塞尔MXW1无线耳塞采用立体声设计，两只耳塞之间没有任何连线，仅靠内置锂电池就可工作；由于采用了全新的无线技术，它的耗电量仅是蓝牙技术的十分之一，工作时间更长。另外需要说明的是，森海塞尔MXW1无线耳塞的使用并不需要配对，开机即用，使用和上手对新人来说也不存在问题。森海塞尔的品牌使得购买者完全不用担心音质的问题，MXW1 有它的独特魅力首款无损HI-FI蓝牙便携耳机，这是一个科技的新起点。

**编辑点评**

作为森海塞尔首款HI-FI耳机，MXW1价格虽然有点高昂，但是对于许多耳机控来说这是一个不可错过的科技新产品。

**参考价格：￥4500**

**[推荐指数]**★★★



# 你还在用透写台画画吗？




这次为大家推荐一款十分给力的数位板——影拓4代，小编我自己也是将这块数位板作为平时涂涂写写的工具，Wacom影拓4是一款跨时代的数位板产品，不仅仅因为他第一次做到了2048级压力感应，而且还增加了很多人性化的特点:简洁的造型、个性化的径向菜单、更贴近真实的摩擦力度、左右手习惯设计、丰富的笔芯套装，这些特点无不展现出影拓4对使用者的体贴与关爱。

影拓4不仅仅在硬件指标有了提升，而是由于加入了更多的可编程式数位键设置，以及多功能触控环，使得wacom影拓4代数位板的使用者拥有了更多的操作空间，不仅可以更加高效地完成数字艺术绘画的工作，还可以使用影拓四代数位板“一键式”打开音乐播放器、常用网页、常用工具等。自由度和操控性大大增加，让使用者出色地表现灵感的同时，充分的和你的电脑进行互动，wacom影拓4代数位板实际上已经从单纯的高端CG绘画输入硬件设备，转型成为了可更多个性设置的人机交互的多功能设备。



**编辑点评**

就是因为影拓4的存在，小编我扔掉了汉王，那些喜欢画画的孩子，如果想成为漫画家，快去买一块吧。

**参考价格：￥3299**

**[推荐指数]**★★★★



# 直板手机再先经典

## NOKIA C7-00

该机不仅搭载了Symbian 3操作系统，而且也与诺基亚N8一样配备了3.5英寸nHD电容式AMOLED触控屏，不仅支持多点触控和支持三页主屏切换，而且除了主页的时钟不能更改外，其余Widgets均可自由加减搭配，最多可显示十六个Widget，并配备有Missed Events Widget以显示未接来电及短信等内容。至于手机的其他功能方面，诺基亚C7-00也表现了相当的水准。拥有3.5毫米耳机接口、双扬声器、GPS导航、电子指南针、蓝牙技术及存储卡扩展，并能够借助第三方软件扩展手机功能。而基于该机在C系列手机中的地位，诺基亚C7-00在无线连接功能方面除了支持WCDMA/HSDPA网络及WiFi无线局域网功能等功能之外，也如诺基亚N8那样支持蓝牙V3.0及WiFi/802.11n标准，让手机可获得更快网络传输速度。

**编辑点评**

作为手机行业的第一大厂，NOKIA还是在塞班系统渐行渐远，这款直板触摸手机在发布伊始就受到了人们的关注，而他的正品也自然没有让我们失望。

**参考价格：￥2880**

**[推荐指数]★★★★**









# 国产品牌过招苹果

今日国产IT品牌爱国者推出了爱国者（aigo）N700 7英寸平板电脑，爱国者的品牌我们并不陌生，其在数码领域的成绩已经成为了众多国产品牌中的一面旗帜。与其他平板电脑一样，爱国者aigoPad N700除了尺寸变小之外，在颜色方案上依然是黑色主体搭配银色边框。但aigoPad N700在银色边框的设计上采用了不规则设计，融入了“aigo”字样的削边边框更加有层次感。虽然aigoPad N700同样采用了Android操作系统，但我们发现在屏幕右侧的触摸功能键被精简为了三个，少了搜索功能。机身背部采用磨砂质感ABS材质，中间镶嵌有金属质感的“aigoPad”字样，右下角标注有产品型号及电源参数等信息。扬声器被设计在了背部左下角的位置。由于机身尺寸限制，aigoPad N700的按键、接口不算十分丰富，USB以及HDMI接口都无缘于她。但用户可以通过Micro SD卡插槽扩展最大32GB的存储空间。

**编辑点评**

在iPad大获成功后，每个厂商都想在平板电脑上分一杯羹，这个产品就是个很好的例子。

**参考价格：￥2999**

**[推荐指数]★★**

# 真正体验iPhone带来的感受

缤特力Voyager Pro+能够提供优异音质和舒适感的耳机。

改进了屡获殊荣的 Voyager PRO 音频和设计，定义了免提便利性的新设想。 现在，由于采用了 A2DP 技术，您可以聆听最喜爱的音乐和 Podcast，此技术还可以从移动电话传输 GPS 指令。 这套功能专为补充您的移动生活而设计，将改变您对免提的看法。

增强语音提示带来额外便利，iPhone4耳机电池电量表，双麦克风 AudioIQ2 降噪，三层防风噪，经过舒适性测试，适合长时间佩戴，轻便、经久耐用的构造，多点技术可将一部耳机连接到两部电话，通话时间长达 6 小时，待机时间长达 5 天。对电池电量不足等低声发出语音提示，通话时间长达最大6小时，重量仅为17.5克。

**编辑点评**

17.5克的质量让使用者根本不会在意他的存在，时尚上班族们你还在等什么。

**参考价格：￥599**

**[推荐指数]★★★**

正当广大A饭还在为HD6870和HD6850的第二代Eyefinity技术带来的视觉冲击的时候，AMD又发布了新的旗舰产品，那就是HD6900系列，而华硕作为AMD的合作伙伴，也在第一时间推出了旗下的EAH 6950显卡，相信凭借华硕的强大实力，这两款显卡也将有完美表现。




# A卡卡皇诞生 华硕EAH6900系列首当其出

编辑：大尾巴太狼 美术：咖啡




华硕EAH6950/2DI2S/2GD5

让我们来看看EAH6950显卡，这款显卡采用“Cayman Pro”核心，基于40nm工艺制程，其核心频率被设定在了810MHz，显存频率为5GHz，显卡具备1408个流处理器，拥有22组SIMD，88个纹理单元。相比同时发布的EAH6970显卡而言，EAH6950显卡少了两组SIMD，但是显卡同样采用2GB显存设计，显存位宽为256bit，同样具备不俗的性能以及功耗控制。

华硕EAH6950显卡采用了AMD显卡领域最新的被称之为“Cayman”的显示核心，这款核心为Win7操作系统和DX11规范下游戏进行了优化，是一款为玩家开启1920x1200以上高分辨率进行游戏而定做的强劲核心。同时核心在性能和功耗方面也做了设计，具备强大性能但没有了高功耗。除此之外，华硕的显卡在出厂前还允许超频，是电脑游戏爱好者不可阻挡的选择。华硕的这两款显卡还具备了独家的Voltage Tweak技术，可以有效地提升性能高达50%！在散热方面，华硕采用了导热效能更好的材料，有助于更好地散热，提供了不俗的散热效果。

华硕HD6950显卡还具备很多创新功能，包括Eyefinity技术，HD3D和EyeSpeed技术。新一代Eyefinity技术可以让六联屏在一块显卡上简单实现；HD3D技术可以为消费者带来更加逼真、更具深度的3D体验；而EyeSpeed技术讲给用户带来一个更愉快的高清晰度视频播放体验。让我们共同期待华硕EAH6970和EAH6950显卡能给玩家带来出色的表现吧。

显卡对于游戏来说，比CPU更加重要，它的作用直接体现在游戏画面的解析度上。更好的画面可以让玩家更好的体验这个游戏，获得身临其境的感觉。而在最后我们会使用EAH6950显卡来玩玩最近的FPS大作《使命召唤7》，感受下劲爆显卡给玩家带来的真实感受。



很好的重现了大雪下的战场

众所周之，这次的《使命召唤7》是一部很需要电脑配置的游戏，特别是当你特效全开的时候，想要游戏不掉帧的流畅运行，肯定是需要一个发烧级的显卡，而这次华硕的HD6950就很好的完成了这个任务。在DX9.0c的作用下，HD6950很好的重现了战场的炮火硝烟和残破的建筑，我们甚至能够看到建筑墙壁缺口上所留下的不规则石块。

而在细节方面，HD6950也做得足够好，整个人物的肌肤纹理和胡须都表现的十分清晰。在这样的游戏画面下，玩家甚至会分不清楚自己到底是在游戏中还是生活中，HD695带来真实的感受已经将玩家领入了游戏之中，仿佛自己拿着枪行走在丛林之中。



人物的肌肤纹理都看的如此真切



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



## 高端发烧机

合计金额：8906元

| | | |
|---|---|---|
| CPU | Intel 酷睿i7 2600 ×1 | ￥2299 |
| 主板 | 微星 P67A-GD65-H ×1 | ￥1799 |
| 内存 | 金士顿 2GB DDR3 1333 ×2 | ￥140 |
| 硬盘 | WD 500GB 5400转 32MB （串口/GP WD5000A） ×1 | ￥350 |
| 显卡 | 七彩虹 iGame460 烈焰战神 X（SPT超量镀银） ×1 | ￥1399 |
| 光驱 | 先锋 DVR-118CHV ×1 | ￥160 |
| 液晶显示器 | AOC e2343F（LED屏） ×1 | ￥1200 |
| 机箱 | 动力火车 绝尘侠X3 ×1 | ￥190 |
| 电源 | 振华 冰山金蝶500W（SF-500P14XE）模组 ×1 | ￥799 |

在千元左右的玩家级市场NVIDIA可以说是从没失手过的阵地，从几年前的GeForce 9800GTX+，到GTX260+，无一不让玩家疯狂追逐，今年的GTX460的成功可以说更是毋庸置疑，而经过了一段时间的研发后，国内NVIDIA最大的AIC七彩虹正式推出GTX460的非公板顶级显卡——iGame 460 UP烈焰战神X。

除了玩家，显卡厂商也对GTX460格外“关照”，拿GTX460来看，为迎合玩家的口味各种非公板一拥而上，“×路供电 ×层PCB ×条热管”等等这些虚头八脑的参数规格层层堆叠，而今天七彩虹为玩家带来的这款iGame 460 UP烈焰战神X，绝非是像前者一样一股脑的“堆料式的产品”，是真正倾注了iGame工程师和无数玩家设计心血的灵魂级GTX460显卡。

实际上，前段iGame 460 UP烈焰战神X的各种消息已经爆出，从原始设计草图上看到这款显卡在散热器和PCB的设计上可以说是下足了功夫。因为在各家厂商拿到的GTX460芯片没有太大差别的情况下，想要让核心跑的更快、更稳比拼的就是散热器和PCB的设计功力。

横穿式热管、6+1项供电和镀银PCB用料以及鲨鱼外形散热器这三点组成了iGame 460 UP烈焰战神X的核心灵魂，注入全新的iGame血液后，GTX460这颗芯片迸发出无法想象的力量。



## 中档性价比机

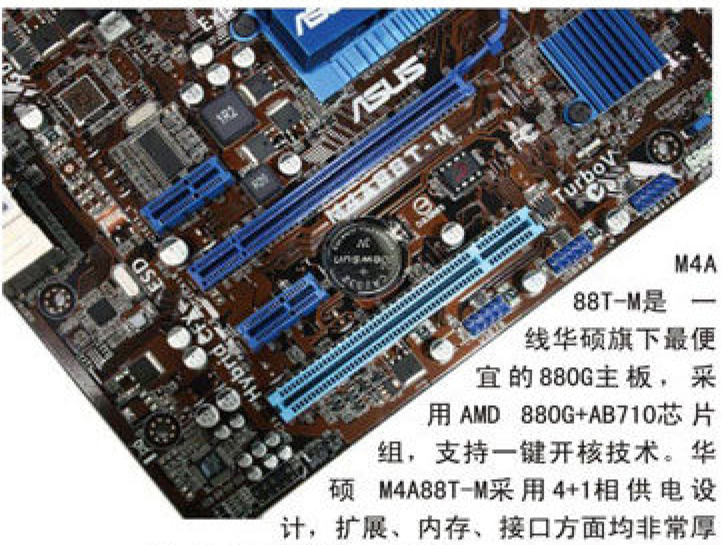
合计金额：5196元

| | | |
|---|---|---|
| CPU | AMD 羿龙II X2 550（盒） ×1 | ￥615 |
| 主板 | 七彩虹 战旗C.A880G X5 ×1 | ￥599 |
| 内存 | 金士顿 2GB DDR3 1333 ×2 | ￥70 |
| 硬盘 | WD 500GB 5400转 32MB （串口/GP WD5000A） ×1 | ￥760 |
| 显卡 | 七彩虹 iGame460 烈焰战神 X（SPT超量镀银） ×1 | ￥399 |
| 光驱 | 先锋 DVR-118CHV ×1 | ￥178 |
| 液晶显示器 | AOC e2343F（LED屏） ×1 | ￥1050 |
| 机箱 | 动力火车 绝尘侠X3 ×1 | ￥388 |
| 电源 | 振华 冰山金蝶500W（SF-500P14XE）模组 ×1 | ￥999 |
| 键鼠套装 | 双飞燕 7100零延迟无线光电套装 ×1 | ￥138 |

七彩虹在继880G X3之后，又推出了跟高端的C.A880G X5战旗，众所周知，战旗系列主板的做工用料以及规格都是比较出色的，这款也不例外。主板依旧采用mATX小板型设计以及黑色PCB，基于880G+SB710芯片组，支持AM3接口处理器，以及刚刚发布的六核心处理器，由于南桥的缘故，主板也可具备开核能力。

在供电设计方面，主板采用了4+1相供电设计。用料上全部采用高品质固态电容，并搭配R56密闭式电感，可长期为处理器提供纯净而稳定的电流，主板的稳定性大大加强。主板在MOS上还覆盖住散热片，上面的鳍片众多，加大了散热面积，有助于及时散走供电过程中产生的热量。这里需要注意的是，PS2接口处与CPU供电接口相冲突，使得原本8pin的供电接口只能接入4pin电源接口。

在内存方面，主板提供了四条DDR3内存插槽，支持DDR3-1333/1066MHz双通道内存，最大容量可以达到16GB，而且内存部分采用独立供电，有助于内存稳定工作或是超频。



## 经济机型

合计金额：3033元

| | | |
|---|---|---|
| CPU | AMD 速龙II X4 640 ×1 | ￥640 |
| 主板 | 华硕 M4A88T-M ×1 | ￥599 |
| 内存 | 金士顿 2GB DDR3 1333 ×2 | ￥140 |
| 硬盘 | 日立 P7K500 500GB 7200转 16MB×1 | ￥260 |
| 显卡 | 主板自带 | ￥0 |
| 光驱 | 三星 TS-H353C ×1 | ￥125 |
| 液晶显示器 | AOC 2217V ×1 | ￥950 |
| 机箱 | 酷腾 明睿CG-241 ×1 | ￥89 |
| 电源 | 世纪之星 大风车320 ×1 | ￥90 |

M4A88T-M是一线华硕旗下最便宜的880G主板，采用AMD 880G+AB710芯片组，支持一键开核技术。华硕M4A88T-M采用4+1相供电设计，扩展、内存、接口方面均非常厚道，599元入手极具性价比。

华硕M4A88T-M主板基于880G+SB710芯片组设计，支持高达5200MT/s的HT 3.0系统总线；并对AMD最新的AM3和多核处理器进行优化，AMD AM3处理器配备独特的三级高速缓存，具有极佳的超频能力和更低的功耗。主板集成了HD4250显示芯片，支持DirectX 10.1，OpenGL 2.0，Shader Model 4.1，Universal Video Decoder (UVD)2.0和H.264，VC-1，及MPEG-2，最大可支持1GB共享显存。

华硕M4A88T-M主板全部使用高品质高传导性的全固态电容，提供良好的耐用度、延长主板使用寿命，并增加散热能力。供电方面主板采用了4+1相供电设计，为玩家提供了稳定而纯净的电流。

# 2011电攻春晚




本栏目
由电攻编辑部
诚意为你恶搞

文字导演：sky

美术导演：咖啡

主持人：
Samtown、sky、
贪睡猫、太狼

赞助商：大笨熊

特邀嘉宾（排名不分先后）：
编辑部三巨头、
田品吕口
Sister 凤
Sister 芙蓉

## 开场白

观众朋友，您现在正在收看的是，电脑游戏攻略频道、网络游戏频道、PCGG频道、iGame频道、单机游戏频道和游戏人民广播电台正在同步直播的2010年电攻春节联欢晚会。

另外，今晚PCGG网还联合了搜狸网、企鹅网、旧浪网和全国的百余家网站，向全球华人同步直播我们今天的春节联欢晚会。

除夕团圆夜，守岁亲情浓。其实每年到了这个时候啊，对于咱们网友来说，最高兴的事情，莫过于一家老小其乐融融，围坐在一起玩游戏，偷偷菜，微微博。

哎，要说起身边的变化，改革开放30年，年年都有新变化。而这些变化啊，咱老百姓都看得见，摸得着。因为咱们老百姓是实实在在地感受得到这些变化带给我们的扶植和实惠。那么说到细微之处，到底有些什么变化呢？让我们有请肥龙为大家来段说唱——《我儿子叫李刚》。

## 说唱 我儿子叫李刚

演唱：李波（肥龙）
作词：sky

sky做了爸爸，咖啡结了婚，贪睡猫有了女友，一代又一代不同的人总是在上演着相同的故事，又有多少人能如此长时间的以一个单身老男人的姿态，坚强地活着？

肥龙是个虔诚的人，笔仙说他38岁结婚，他就绝不会在37岁注册，尽管那支笔是三个女人扯的，尽管这三个女人没一个正经的，尽管……反正肥龙一直遵守着和笔仙的约定，愿他革命成功之前，那孤独的身躯能够承受这个岁月所赋予的脂肪，阿门。

最近发生一件事，一直让我们怀疑他在隐婚，记得几年前我曾问他，你生个儿子会叫什么？他说李刚吧，寓刚直不阿之意。冥冥之中自有主宰，没想到因为一起交通事故找到了自己失散多年的孙子，世上还有什么比一家团聚更值得庆祝，去吧，笔仙不会怪你，未婚先育也不是你一个人的错。









上面这位表面上是个文编，实际上可是商业巨子，纺织业、黄金业、煤矿业都曾留下他的足迹，在历史的长河中占着举足轻重的位置，一直自称唐朝李家是他祖宗，他活着就是为李世民和李刚做承上启下作用的。刚刚让大家可能呕吐了一会，现在来点轻松的段子，去年某小品的校园改编版，有请。

## 小品 不差课

表演：虎川漫画人物
改编：读者李庆阳

上学其实可短暂了，
眼睛一闭一睁，一节过去了，嚎？
脑袋再一搭一抬，又一天过去了，嚎？
宿舍一出一进，一天过去了，嚎？
宿舍一出不进，一学期过去了，嚎？

上学这一天最痛苦的事儿是啥，你知道嘛？

就是“去上课了，老师没点名！”

上学这一天最最痛苦的事儿是啥，你知道嘛？

就是“没去上课，老师点名了！”

上学这一天最最最痛苦的事儿是啥，你知道嘛？

“第一节课去了不点名，第二节课走了老师点名了！”




大家是不是还记得这么一段话：

“我们是玩着游戏长大的一代人
这么多年来，人变了，游戏也变了
可我们对游戏的喜爱没有变
我们玩家群体在这个社会中的弱势地位，也没有变
没错，我们沉迷了
可我们沉迷的不是游戏
而是游戏给我们的那种归属感
我们沉迷的是这几年来的朋友和感情
是这几年来的眷恋和寄托”

多么铿锵有力，多么真情实意，由于现在是全宇宙现场直播，对于某位教授的意见，作为主持人就不再爆粗口了，毕竟我也是个有身份的人，如果大家和我同一个思维，一定能听到我的心声（没满18的就别听了），下面就由这部网络影片的主创们带来这首《网瘾战争》的主题歌《忘不了开》。

下面是本杂志最资深，资深到不能再深的作者田品吕口为大家带来四格相声。

## 相声 分享即是关爱

表演：死亡骑士、术士、法师
作者：田品吕口




## 独唱 忘不了开

演唱：暗夜林
作词：咬咬
和音：丹戈尔

不知不觉
又是一夜
心里有太多不舍与你道别
C键的喜悦
O键的熄灭
不要为结束而哭泣
微笑吧
只因寂寞如雪
忘了开
忘了一年都没开
忘不了也放不开
心还在
做着无知和未知的等待
我离开
我的前方是阻碍

我的背影是无奈
回不来
为了北极的雪
悲剧的爱
但愿这一切
能剩下一些
对世界你是个残缺
对于我你是整个世界



## 现场互动

腾讯微博：http://t.qq.com/skylaker
新浪微博：http://t.sina.com.cn/1883888342

### 权宇璇

昵称：米苏（古剑群名片）
年龄：15岁
所在地：马鞍山市
最近在玩的游戏：古剑奇谭、天龙八部2
星座：双子座
QQ：519718545

看了小编们对古剑的评价和仙剑五的一些新作信息，我不由地想发表一些感想。我只想说，我玩古剑不是因为古剑，而是因为仙剑。我最初接触的单机游戏貌似就是仙剑三了，从那开始就一直很关注这一系列的游戏，然后又玩了《轩辕剑》系列《幽城幻剑录》系列等，但还是发现自己对仙剑情有独钟。这次的《古剑奇谭》让我想起了仙剑四，总之给我感觉太雷同了，简直就是照搬照抄，人物设定很老套，剧情看到开头就知道结尾了，还有系统、画面等等，绝对是一个急于求成的游戏，宣传铺天盖地，但内涵却少得可怜。作为一个真正的“仙古粉”，如果不吐槽一下，真觉得对不起自己辛苦攒下的钱。我当然支持国产正版，但国产正版也要给力对吗？眼下只有把希望就寄托于《仙剑奇侠传五》啦，再看明年也没有什么好的国产单机游戏了，希望仙剑五的水墨风格能给我们带来一个全新的体验！

以上回信省略了1000多字对《古剑奇谭》的吐槽评价，我们将会在之后杂志的第九茶坊中刊登完整版。感觉权MM果然是一位有思想的玩家，能够对一款游戏做出最客观的评价。而且你对古剑的评述和小编写的异曲同工，特别是在游戏急于求成这点上，

阿汤叔觉得，不仅是古剑或单机，整个中国游戏产业都处在这种杀鸡取蛋的状态下，浮躁和铜臭根本让人无法定下心来好好制作一款游戏。你作为一位玩家或许对而后的仙剑五、轩辕外还有所期待，而作为业内编辑的我早已对国产游戏彻底失去信心，单机游戏，还是外国人的东西有诚意。



## MM回信专区

色大叔祝杂志所有MM读者
脸蛋越来越漂亮！
身材越来越火爆！

MM回信专栏终于又和读者见面啦，不知为什么来信的MM读者还是很少哦，可现在MM游戏玩家应该不少吧！难道是大叔提供的奖品还不够给力？好吧！从今年开始，阿汤叔要掏出家底来做美眉们的奖品了，本次被刊登MM来信的读者可以获得由网易《梦幻西游》提供的《周杰伦跨时代典藏CD+JAY十年徽章版》哦！MM们应该没几个不喜欢杰帝吧……



## 杨靖

昵称：兔太太
年龄：25岁
所在地：上海市
最近在玩的游戏：龙腾世界
星座：金牛座
QQ：179583630

杂志是我老公买的，我们两个人都是游戏迷，在游戏里开了个公会，忙得很，公会这么多人，每个都要照顾，想想还真不简单啊！我和老公现在是公会第二军团的会长和人事主管，在我俩的不断努力下，公会发展得不错，已经有一年多的时间了，这里请问小编能不能给我们公会开一个版块，比如公会招募，会员介绍等等的吧，这样也有利于我们公会发展和扩大，哈哈！可以的话，我就先介绍一下我们公会吧！
公会名称：RC 烈焰战意 网游公会
在线人数：70人以上
公会会长：RC 烈焰战意 战神
歪歪语聊ID：59288

喔唷！感情你小样是来打广告来啦！好吧，看在游戏MM的份上就给你先刊登咯。其实我们杂志一直有一个专门用来展示游戏公会和玩家风采的栏目，原本叫"公会生活"，2011年改版后就叫"公会竞技场"啦。这个栏目除针对游戏厂商外，还对像你这样的公会老大们开放哦，有什么公会宣传上的需求，可以联系栏目编辑小P羊同学，将你的公会资料、内容和图片打包发送邮件到childsheep@foxmail.com 注明"公会宣传"就可以啦！如果介绍详细，图片精美，就有很大机会能上杂志宣传哦！

## 董子燚

所在地：乌鲁木齐市

这封信已经被我搁置很久的说……我看电攻都三年了，却一封信都没写过，惭愧惭愧，主要是因为我很懒……这次来信……咳，主要是因为卡牌的诱惑力太大了，自从玩了《三国杀》以后，我就巨喜欢桌游游戏，也非常爱看电攻的卡牌桌游栏目。无奈得每个月的零花钱都买电攻了，这次的《三国智》就要劳烦电攻的奖品来埋单啦！（初始包和扩展包偶都想要哦！）还有我想问一下，电攻之前送的魔兽扑克牌和星际塔罗牌怎么不送了呢？我超级喜欢啊，电攻的赠品一直都很不错，希望今年能收到更多哦！

这封信也被我搁置很久的说……主要是你没有写全自己的个人信息哦！这样你一搁，我一搁，半年就这么过去了……哎，时光飞逝啊……这次再翻开信，已经到了2011年了，你还要感谢我们编辑部的年末大扫除，让我扫出了你这封信，差点就进废纸篓啦！千万不要用自己的处女信来引诱大叔我哦，因为我收到的处女信太多了，已经麻木了。《三国智》的初始包已经送完了……不过大叔翻一翻"圆明园"，还真的找出几套扩展包来，就留给你吧！不过别急，初始包奖品我已经问厂商在要啦，请你要积极参加最新的活动哦！最后，关于杂志的赠品，如果你购买本期杂志的话就知道了哦！明年一定会更多，更精彩！

编辑部就是有这么一群人，表面上他们其貌不扬、默默无闻，上班有坐地铁的，有乘公车的，有骑自行车的，当然也有开低档小轿车的，他们站在人群中毫无特色可言，既不会被星探拉去拍戏，也不会被警察当成是黑社会；既没有经天纬地之才能，又没有摆摊卖艺的本事。但这群人却依然活的很好，编辑部只是他们用来隐藏身份的地方，他们上头有人。前面说了一个肥龙，下面就来说说这一位，表面上是一个杂志卖广告的，传说有个神秘外籍富豪男友。

## 说唱 I Am Legend（我是传奇）

演唱：小梅子
作词：sky




小梅子作为一代传奇，虽然早已不在江湖，但江湖依然还流传着她的传说，读书时，当过流氓闹过事，工作后，抗日英雄打过人，传奇的一生我们难以想象，就好比不能想象她曾经从刘欢过渡到梅婷那样的匪夷所思。（肥羊：坐在传奇的后面，压力好大）中间到底是起了什么化学变化，这一系列传奇的经历。整天在思考，到底是让老外男友送自己1000多块一张的网球包厢票，还是送苹果套装，最让我不能忍受的是，思考就思考吧，还时而痛苦，时而烦恼，时而无奈，时而呻吟，我也是人，我也有尊严，以后请你思考的时候去些我不可能见到你的地方，比如女厕。




## 相声 霍迪尔战袍

表演：
法师、霍迪尔军需官
作者：田品吕口




## 现场互动

### 最悲剧之回信

唐山市·刘东荣

这天小编收到一份EMS急件，还以为是那个谁谁谁给我寄来的新年礼物呢！结果翻开一看，回信回函一张……原来是参加新一年"电攻不倒问-过五关斩六奖"的！参加一个奖花几十块钱发快递，未免有些太奢侈了吧！你是对中国邮政没信心呢，还是担心我们的奖品发完啊？不过真正悲剧的事情是打开信一看，奖品和你无关了……你把问题答错了……哎，人生最痛苦的事情莫过于此啊！先让大家看一下你回答的答案后，我再公布正确答案吧！（SKY：还好你快递没让收件人付钱……）

放在EMS里的回信



悲剧性的答案



上期趣味游戏：你可以使用若干根火柴棒按下列图样组合拼凑"1 - 701 = 2"。问题：只能移动一根火柴棒，让这个等式成立。其中的任何一根都可以，但只能移动一根哦！

**刘东荣同学的答案：**

1 - 701 = 2
1 - 7 - 01 = 7
（把2下面那根火柴横过来变成7和01之间的减号）

答案解释：负7减0的绝对值等于7（你丫是数学老师派来玩我们的吧！）

**阿汤叔的正确答案：**

1 - 701 = 2
1 加 1 = 2
（把减号竖起来架在7上面不就成了个加字了吗？这是脑筋急转弯哦！）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

# 模特走秀 COSPLAY















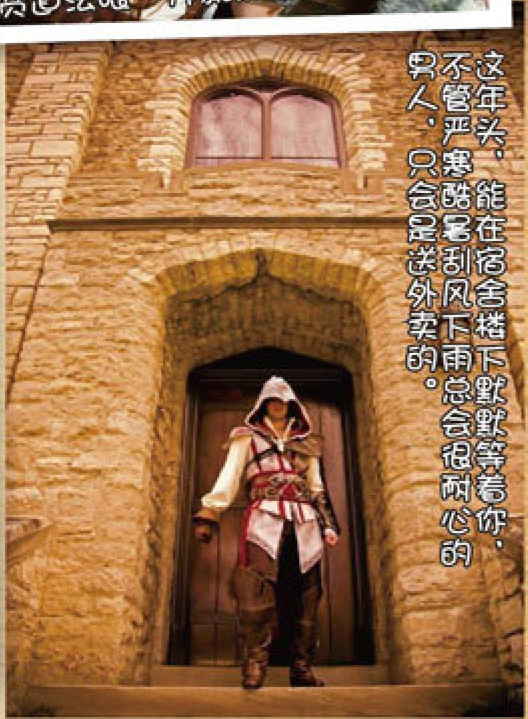



## 看图说话

节目看多了容易头痛，现在我们来轻松下，做个互动，大家能看出这张图所要表达的意思吗？






2010年四部“神曲”，或堪称全民传唱、或在网上疯狂流传，其中，阳春白雪版当属《忐忑》，下里巴人版为《爱情买卖》，宝刀不老版是《传奇》，而对唱版则是《梁山伯与朱丽叶》与《可惜不是你》。音乐界或天后复出、或狂人出世、或咸鱼翻身，今年的走红歌曲都不走寻常路，令2010年的音乐界精彩热闹。现在就有请我们的单机游戏明星通过这首神曲，来说说自己的痛苦经历。

## 大合唱 盗版买卖

演唱：单机游戏明星
原曲：神曲《爱情买卖》
改编：sky



下面又到了电攻出节目的时候了，接下来表演编辑部Rap的是Nina，她表面是一名人事部职员，其实不是一般人，现在请听《我不是一般人》。

## 说唱 我不是一般人

演唱：Nina
作词：sky

人这玩意，往往对于比自己牛一点的同类嫉妒得无以复加、咬牙切齿，反而对超过自己太多的家伙却往往报以无限的欣赏，乃至崇拜之情，Nina就是其中一位。作为村长女儿兼特警夫人的她，从财力和后台上都已经到了平常人难以企及的地步，正当我在犹豫中饭是吃1块6的包子还是买1块2的馒头时，Nina已经在盘算是该送老公iPad还是iPhone4，为什么老婆与老婆之间的差距会这么大？Nina，请问需要女婿倒插门吗？您看我儿子合适不？

## 相声 破门而入

表演：
死亡骑士、血精灵
作者：田品吕口




老张的新西游记播了，吐完之后，发现这团队和网游是一样一样的，请看话剧《从网游看西游记》。

## 话剧 从网游看西游

表演：
孙悟空、唐僧、猪八戒、沙僧和白龙马

网络游戏里组队刷怪，最早源于我国的《西游记》：唐僧负责引怪，孙悟空负责杀怪，观音负责在空中加血，猪八戒和沙僧跟在后面划水蹭经验，白马则是一直跟随。










## 最有觉悟的来信

新疆·李野

我自愿加入电攻俱乐部，成为电攻俱乐部的会员，并接受电攻的电子刊物，全心全意为电攻服务，履行会员的义务，享受会员的权利，服从电攻的领导，为把电攻俱乐部发扬光大，冲出地球，走向全宇宙而贡献出自己的微薄之力，听电攻话、跟电攻走，死缠烂打不松口，不对，是死缠烂打不松手。

朱朱姐：很多年前，我写的入党申请书，格式和你写的信是一样一样的，后来老师说我没有领会精神，让我回去仔细钻研之后重新写，再后来，我就忘记这件事情了……看到你的资料之后我明白了，也领会了，理解了……难怪你的信是这样的格式……难怪你两年内都没有玩过游戏……好吧，说这么多废话，其实回你这三页信纸很简单，两个字足以：批准！

## 最有危险的来信

吉林·贾晨

编辑大人们，小的这次真的逃不了，死定了，从上周开始学校禁止一切邮寄包裹，这也意味着以后网购就无法将商品送到学校，听说是一家长发现他家孩子网购，钱不知道是哪里来的，就向学校反映，校领导这个高度重视特用周一广播会来强调网购的严重性，所以就禁止了，但是呢，电攻进我班活动正好开始，因为邮来的杂志不是物品包裹，又不能标注给学生，看门的老奶奶还真不含糊，直接就交给班主任。

朱朱姐：好不容易花钱买本书，还要小心被老师看到，我真的很同情你。我一直不明白为什么老师们会排斥我们的杂志，我们这些编辑哪个不是积极向上的，而且还时时规劝大家努力学习，争取将来赚钱买很多杂志……下回你们老师再问起，你就告诉他：老师，我听你的话不玩游戏了，所以买本杂志来解馋！你要是不相信我，我就让朱朱姐姐算你的八字！

### 吴江市震泽中学·潘楚骁、杨坤

三期电攻，闻名震中！

我与同桌所买的三期电攻，已有超过两百的读者。目前，除6月刊外，另两本电攻已经全部翻烂，封面掉光，其中一本被老师没收，被收同学已完成检讨……

小P羊：看了两位的来信，P羊很想拍着两位的肩膀充满豪气地说一句“革命尚未成功，同志仍须努力！”，不过，那似乎太无厘头了。真的是非常感谢各位读者不怕困难、不惧艰险地支持《电攻》。听说两位即将升入高三，提前祝你们高考顺利，另外可别挑在语文课上给《电攻》回信啦，高三课业很紧张的，可能一个疏漏就把老师说的重点略过了。咱青山不改绿水长流！

### 广西·起灵

黑色血统里的黑色王座那关，在第二束光引回来的路途中，如何调节好那三个圆形升降台？

太狼：可以把第一个升降台升到最高，然后站在重物上，跳+飞到第二、第三个上把他们降下去。另外这三个升降台第一次的目的是让你跳到更高一层，第二次任务就是折射光源，关键是两个带太阳能罩的两个升降台。

### 江苏·Ivan

今年，《古剑》的出世的确给了我不少期待！虽然，某猫说的也没错，并不是“少而精”。但至少我们看到了烛龙的坚持与努力，也看到了创新！所以我觉饿的我们的爱并不傻，因为至少还能看到希望的说！还有，期待《仙剑五》吧！

贪睡猫：就像一个孩子一样，一味地说好话并不会让他健康成长，希望在某一天国产单机能够真正撑起玩家的期望。至于《仙剑五》，那时官方号称的销售日期，小编也只能苦苦等待啊。

晚会进行当中收到网易贺电，最新消息，网易《魔兽世界》最新资料片《大灾变》，已经送达北京市新闻局进行为期约两周的前置审核。通过后，新资料片将被上交国家新闻出版总署进行约60天的内容审批，最快预计二季度上线运营。这让我们想起巫妖王要开时候的一首歌《台服欢迎你》，貌似改一改依然能用。

## 大合唱 台服欢迎你 大灾变版

演唱：魔兽世界台服玩家

改编自：《台服欢迎你》巫妖王版

迎接下一个更新，回到地球故乡
简体变为了繁体，看久就不费力
大地裂变早已开，4.0在等你
BOSS过了就有默契，你会爱上这里
不管网通电信都是客人，请不要客气
如果延迟还是高，请你用个代理。
踏平副本黑翼巢，留下一段传奇
为了FD努力，为你留下回忆
不管网通电信都是客人，请不要客气
掉线几次没关系，不用在NGA扯蛋疼的话题

台服欢迎你，大灾变在等着你
新版本的魅力充满了朝气
台服欢迎你，和当地居民分享游戏
海外的伺服器也能刷新成绩

国服号称马上开，几年不见踪迹
时间过去没了笑容，难以忘记这个日期
国服厂商也没办法，因为过不了审批
期望失望到绝忘，只因为等你
智凡迪也欢迎你，让游戏感动你

CTM会让你忘了两岸的距离
智凡迪欢迎你，敲下客户端谁都了不起
练到85级也就一星期。

## 朗诵 春运真奇妙

表演：sky



啊！不看不知道，春运真奇妙

来到火车站，这才发现，这里都是人啊都是人

满满当当、人山人海、彩旗飘扬、锣鼓喧名，

大人喊、小孩闹、黄牛到处哇哇叫

十几个小时后，艰辛来到售票口，

卖票大婶瞄一眼，我还没说话，便喊道

“票卖完了”

我很为大婶的未卜先知感到惊奇，但又实在不爽十几小时的等待只换来3秒钟的回眸、2个字的废话

“阿姨，要不再仔细看看？”

“下一位！”

## 武术表演

表演：企鹅、361




只见企鹅拔下一撮猴哥送的金毛，
变出一帮兄弟姐妹单挑三六零
三六零好不示弱，一招屁股向后平
沙落雁式躲了过去
企鹅使出排山倒海，让企鹅用户自动屏蔽三六零
三六零一招黑虎掏心外加猴子偷桃，列举企鹅的种种不是
企鹅使出慕容家的以彼之道还施彼身，创建企鹅管家对抗三六零
最后佛祖从天而降一招如来神掌，世界清静了，两大高手各回各家，各找各妈。

## 小品 什么姬

作者：公会传说

编绘：飞鱼

脚本：公会界




下面我们请上自称是玛雅后裔的外国朋友来为我们倒计时。

距离 2012 12 21 还有644天

互动栏目：你能看出里面一共植入了多少个广告，分别有什么？



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信